



APOSTILA DO CURSANTE

CURSO AVANÇADO

LINHA ESCOTISTA



APOSTILA CURSO AVANÇADO

LINHA ESCOTISTA

Esta é a Apostila do Cursante do Curso Avançado da UEB - União dos Escoteiros do Brasil - para Escotistas, conforme previsto nas Diretrizes Nacionais para Gestão de Adultos, e produzido por orientação da Diretoria Executiva Nacional com base na experiência centenária do Movimento Escoteiro no Brasil.

2ª EDIÇÃO | ABRIL DE 2014

Conteúdo

Os conteúdos que aparecem nesta apostila foram baseados nos materiais de cursos das Regiões Escoteiras.

Ilustrações

Foram usados desenhos produzidos ou adaptados por Raphael Luis K., assim como ilustrações em geral que fazem parte do acervo da UEB ou são de domínio público.

Diagramação

Raphael Luis K.

Organização de conteúdo

Megumi Tokudome | Vitor Augusto Gay

Revisão de textos

Shenara Pantaleão

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser traduzida ou adaptada a nenhum idioma, como também não pode ser reproduzido, armazenado ou transmitido por nenhuma maneira ou meio, sem permissão expressa da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde

CEP 80250 100 | Curitiba | Paraná

www.escoteiros.org.br

APRESENTAÇÃO

MENSAGEM

A UEB está se dedicando a atualizar e produzir importantes publicações para adultos, contando, para tanto, com a inestimável colaboração e esforço de muitos voluntários de todo o Brasil, além do apoio dos profissionais do Escritório Nacional. A todos que contribuíram, e continuam trabalhando, os agradecimentos do escotismo brasileiro.

É claro que ainda podemos aprimorar o material, introduzindo as modificações necessárias a cada nova edição. Portanto, envie suas sugestões para melhorar o trabalho (adultos@escoteiros.org.br), pois a sua opinião e participação serão muito bem-vindas!

A qualidade do Programa Educativo aplicado nas Seções, além da eficiência nos processos de gestão da organização escoteira, em seus diversos níveis, depende diretamente da adequada preparação dos adultos.

O nosso trabalho voluntário rende mais e melhores frutos na medida em que nos capacitamos adequadamente para a tarefa. Portanto, investir na formação significa valorizar o próprio tempo que dedicamos voluntariamente ao escotismo.

Além disso, o nosso compromisso com as crianças e jovens exige que estejamos permanentemente dispostos a adquirir novos conhecimentos, habilidades e atitudes, em coerência com a postura de educadores em aperfeiçoamento constante.

Desejo que tenham ótimos e proveitosos momentos de formação, que aprendam e ensinem, que recebam e compartilhem. Sejam felizes!

Sempre Alerta!

Diretoria Executiva Nacional

OBJETIVO DO NÍVEL

Consolidar a qualificação do adulto para o pleno desempenho de todas as atribuições como Escotista.

TAREFAS PRÉVIAS

Ler e discutir com seu Assessor Pessoal de Formação:

- Apostila do Curso
- Manual do Escotista do Ramo (leitura integral)
- Características Essenciais do Movimento Escoteiro

SUGESTÃO DE LEITURA

- Livro 250 milhões de Escoteiros

PRÁTICA SUPERVISIONADA

- Aperfeiçoar suas habilidades na coordenação do planejamento, execução e avaliação de, pelo menos, dois ciclos de programa;
- Avaliar a sua atuação como escotista educador em reunião com o seu APF após os ciclos mencionados no item;
- Atualizar o seu Plano Pessoal de Formação; e
- Planejar e executar um projeto, produzindo e entregando um produto útil à organização, tais como: vídeo institucional; plano de captação de jovens e/ou adultos, campanha financeira, conjunto de fichas técnicas, ferramenta de gestão ou algum produto similar.

ÍNDICE

GRANDES JOGOS E JOGOS NOTURNOS	7
VALORES III - COM ÊNFASE NOS PRINCÍPIOS	15
ESPIRITUALIDADE III	19
COMUNICANDO-SE COM O JOVEM - ACONSELHAMENTO.....	25
ATIVIDADES EDUCATIVAS	31
ARTES MATEIRAS	35
COMIDA MATEIRA	41
PIONEIRIAS	45
RECURSOS EDUCATIVOS NA ALCATÉIA	47
JORNADAS, CAMINHADAS E ESCALADAS	55
REUNIÃO ESPECIAL NA ALCATÉIA	71
ESCOTISMO E MEIO AMBIENTE	81
ASPECTOS JURÍDICOS	87
NOITE INTERNACIONAL - UMA CELEBRAÇÃO DA FRATERNIDADE	89
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	91
PLANEJAMENTO ANUAL	93
INCLUSÃO DE JOVENS E ADULTOS	99
ESCOTISMO MUNDIAL	105
GILWELL PARK	111
A INSÍGNIA DE MADEIRA	117
PREVENÇÃO AO CONSUMO DE DROGAS	119
CONHECENDO E REFLETINDO SOBRE SEXUALIDADE	121
LIDERAR E DELEGAR	125
CAPTAÇÃO/SELEÇÃO E ACOMPANHAMENTO	129
ADMINISTRAÇÃO DE TEMPO E NEGOCIAÇÃO	131
EDUCAÇÃO PELO AMOR SUBSTITUINDO A EDUCAÇÃO PELO TEMOR.....	133
ORDEM E DISCIPLINA DEVEM SER ASSUMIDAS E VIVIDAS LIVREMENTE	139
CANCIONEIRO	141

GRADE HORÁRIA DO CURSO AVANÇADO

GRANDES JOGOS E JOGOS NOTURNOS	90 MIN
VALORES III - COM ÊNFASE NOS PRINCÍPIOS	60 MIN
ESPIRITUALIDADE III	90 MIN
COMUNICANDO-SE COM O JOVEM - ACONSELHAMENTO	60 MIN
ATIVIDADES EDUCATIVAS	60 MIN
ARTES MATEIRAS	130 MIN
COMIDA MATEIRA	120 MIN
PIONEIRIAS	120 MIN
RECURSOS EDUCATIVOS NA ALCATÉIA	120 MIN
JORNADAS, CAMINHADAS E ESCALADAS	210 MIN
REUNIÃO ESPECIAL NA ALCATÉIA	210 MIN
ESCOTISMO E MEIO AMBIENTE	70 MIN
ASPECTOS JURÍDICOS	90 MIN
NOITE INTERNACIONAL - UMA CELEBRAÇÃO DA FRATERNIDADE	240 MIN
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	60 MIN
PLANEJAMENTO ANUAL	120 MIN
INCLUSÃO DE JOVENS E ADULTOS	40 MIN
ESCOTISMO MUNDIAL	60 MIN
GILWELL PARK	60 MIN
PREVENÇÃO AO CONSUMO DE DROGAS	60 MIN
CONHECENDO E REFLETINDO SOBRE SEXUALIDADE	60 MIN
LIDERAR E DELEGAR	40 MIN
CAPTAÇÃO/SELEÇÃO E ACOMPANHAMENTO	60 MIN
ADMINISTRAÇÃO DE TEMPO E NEGOCIAÇÃO	70 MIN
EDUCAÇÃO PELO AMOR SUBSTITUINDO A EDUCAÇÃO PELO TEMOR	60 MIN

A unidade Fogo de Conselho não possui texto referente ao tema no manual do formador e nem na apostila do cursante. Esta unidade visa proporcionar a vivência prática dos participantes sobre este conteúdo.

Na unidade de Fogo de Conselho, o formador responsável pela unidade deverá solicitar que cada equipe indique um voluntário no início do curso. Esses voluntários constituirão a "equipe do fogo de conselho" e serão orientados para definir o tema, escolha do local, montagem do fogo, tipo de acendimento e programação, sempre acompanhados pelo formador e a equipe do curso durante este processo.

GRANDES JOGOS/JOGOS NOTURNOS

CONCEITO:

O Grande Jogo Escoteiro é assim denominado, devido ao seu tempo de duração, por suas regras serem mais complexas e por outros pontos que mencionaremos abaixo.

Os Grandes Jogos oferecem ao jovem ocasiões para praticar as técnicas escoteiras aprendidas, atender sua necessidade de desprendimento físico, desenvolver sua iniciativa e responder a seu desejo de aventura. Como todo jogo educativo, revela a índole e o caráter específicos de cada jovem, seus defeitos e suas qualidades.

TÉCNICA ESCOTEIRA:

Dependendo do jogo, pode ser necessário: orientar-se por todos os métodos; utilizar um mapa; observar e deduzir; seguir uma pista; decifrar códigos e mensagens; sinalizar; estabelecer um plano; aplicar os primeiros socorros; cozinhar; vigiar cuidadosamente os adversários; “atacar o inimigo”; tocar; camuflar; rastrear; etc.

QUALIDADES FÍSICAS:

- a) Resistência, exigindo dos jogadores um esforço controlado e proporcional a sua idade;
- b) Reflexos, agilidade e destreza;
- c) Alternar corridas e caminhadas para favorecer o processo respiratório;
- d) O Grande Jogo em si pede esforços físicos muito diversos: corridas, caminhadas, saltos, lutas, etc.

INICIATIVA:

Não servirá de nada ter escoteiros “experts” em técnicas escoteiras, se não são capazes de colocar em prática outras qualidades. Para ganhar é necessário refletir; ter espírito de equipe; obedecer as regras; sacrificar-se para que sua equipe ganhe; ter iniciativa, decisão, audácia, etc.

QUALIDADES MORAIS:

O jogo exige, por parte dos participantes, uma série de qualidades morais:

- a) **Sentido de equipe** – que haja abstenção das tendências individuais e egocêntricas;

b) **Responsabilidade** – os jogadores devem assumir funções muito precisas;

c) **Jogo franco** – saber aceitar a derrota, não atacar um adversário caído, observar às normas de educação;

d) **Auto-domínio** – observar às regras em todas as circunstâncias, saber esconder-se, manter-se imóvel, dominar seu temperamento impulsivo;

e) **Jogo duro, mas leal** – “Creio nos jogos ao ar livre e pouco me importa que sejam jogos brutos ou violentos e que ocasionalmente alguém se machuque. Não simpatizo com o sentimentalismo exagerado que pretende manter os jovens embrulhados em algodão. Na luta pela vida o homem formado ao ar livre sempre demonstrou ser o melhor.

Quando vocês brincarem, joguem duro; e quando trabalharem, trabalhem duro. Mas não deixem que os jogos e os desportos prejudiquem os seus estudos”.

Theodore Roosevelt em revista a alguns escoteiros em Londres.

TERRENO:

É preciso ter um local bem amplo, arborizado e que tenha boas condições de segurança.

Por esta razão, os grandes jogos são normalmente realizados em excursões e acampamentos. O chefe deve ter um conhecimento prévio do terreno para certificar-se dos recursos que oferecem e seus inconvenientes. Demarcar os limites da área do jogo, frisando isso muito bem aos jogadores, é importantíssimo que o sucesso do jogo.

REGRAS:

O jogo resultará tanto melhor quanto mais simples e claras forem as regras e quanto melhor forem compreendidas pelos jogadores. Regras precisas e claras quanto a:

- Limites da área e objetivos;
- Duração;
- Identificação dos distintos grupos;
- Meios de eliminação;
- Sinais de início e término do jogo.

DURAÇÃO:

A duração de um grande jogo para escoteiros é maior do que a de um jogo normal, podendo variar de 30 a 120 minutos, no caso de um grande jogo para sênior a duração pode ser maior, dependendo dos objetivos e desenvolvimento do próprio jogo. No caso de Grandes Jogos Noturnos para escoteiros não deverá passar de 23:00h. Para os seniores pode ser feito pela madrugada adentro, inclusive.

SINAIS:

Para anunciar o início e o fim do jogo ou a troca dos jogadores serão emitidos sinais sonoros com o auxílio de um apito, corneta, moiteiro, etc. Todos os jogadores devem saber da função desses sinais e a eles obedecerem prontamente.

O desenvolvimento do jogo indicará ao Chefe se seus escoteiros – pelos gritos, ruídos, etc. – são principiantes, ou – pelo silêncio – são verdadeiros escoteiros.

PISTAS:

As pistas estabelecidas antecipadamente pelo Chefe ou traçadas no decorrer do jogo pelos jogadores, desempenham sempre um papel importante nestes jogos. Uma pista pode ser traçada de várias maneiras. As mais utilizadas são as seguintes:

a) Os sinais de pista – todos conhecemos os principais sinais de pista. Estes sinais poderão ser construídos utilizando os meios naturais: marcações feitas no solo, pedras, ramos secos, bocados de musgo, etc. (preferível); ou poderão ser desenhados com giz nas árvores, nas paredes, nas rochas, etc. (é o processo mais simples).

b) As pistas à moda dos índios – como não escreviam à européia, os índios praticavam uma espécie de escrita primitiva, com a ajuda de sinais naturais. Tufos de erva atados, ramos partidos ou enterrados no solo, gravações na casca das árvores, pedras alinhadas ou amontoadas, eram os elementos do alfabeto que permitia aos índios de uma mesma tribo comunicarem entre si.

c) As pistas do Pequeno Polegar - trata-se das pistas que um jogador traça deixando cair, na sua passagem, objetos facilmente identificáveis, como gesso ou farinha espalhados com ajuda de um saco furado, grãos de arroz ou papéis picados.

d) Pistas aromáticas - engraçada, mas utilizável somente em pequenas distâncias e em curtos lapsos de tempo, a pista aromática traça-se esfregando o tronco de árvores, as pedras, etc., com uma substância que possua

um cheiro característico: alho ou cebola, noz-moscada, água –de-colônia.

e) Outras pistas – são traçadas, na maior parte dos casos, colocando de longe em longe certas marcas que sobressaíam na paisagem (é o processo das marcas de cor para as azinhagas tirísticas). Poder-se-ão utilizar:

- Fios de lã de cor;
- Quadrinhos de papel de cor;
- Folhas de árvore aplicadas em ramos de uma árvore de espécie diferente;
- Sinais luminosos (jogo noturno);
- Sinais sonoros (caça à raposa).

COMO APRESENTAR UM GRANDE JOGO

A maneira de apresentar um jogo influenciará muitíssimo em seu resultado. Não é anunciado: “HOJE VAMOS LUTAR ESCALPE”, ou “HOJE TEREMOS EXERCÍCIO DE SEMÁFORA”, que se obterá um bom resultado. A luta de escalpe será infinitamente mais ardente, o ardor empregado na prática da semáfora será maior, se uma motivação, uma história bem contada funcionar como FUNDO MOTIVADOR. Ex.: “Há muito tempo, sobre esta colina de onde só se vê uma casa em ruínas, vivia um bandido que dominava a região”. Desta forma, já apreendida a atenção geral, expõe-se as regras do grande jogo, durante o qual o escalpe ou a prática da semáfora serão incluídos.

Os jovens se apaixonam pelas histórias se forem boas, a ponto de encarnarem seus personagens. Histórias ilógicas, relatos grandes demais cansam os escoteiros desejosos de jogar ao invés de motivá-los.

Um bom sistema consiste em contar a história um dia antes, sem falar que é o tema do jogo. Assim, os jovens estarão prontos para viverem suas aventuras. Quando o momento do jogo chegar, bastará explicar as regras essenciais e distribuir as tarefas.

HISTÓRIAS QUE PODEMOS UTILIZAR COMO MOTIVAÇÃO:

- episódios de guerras;
- episódios da vida de B.P., como Mafeking;
- de grandes aventureiros e descobertas arqueológicas
- espaciais;
- de tribos indígenas;
- Fatos ocorridos durante as guerras mundiais;
- de cavaleiros da Idade Média;
- Passagens da vida do Rei Arthur;
- de Robin Hood;
- de espionagem;

- de povos perdidos;
- Fatos da pré-história, como a descoberta do fogo;
- de cientistas e suas descobertas ultra secretas (verídicas ou não)

JOGOS NOTURNOS

A diversão que os jogos noturnos proporcionam é enorme, como também o valor que deles se obtém. Muitos escoteiros conseguem dominar o seu medo à escuridão praticando gradualmente o Escotismo noturno. Não há dúvida de que é uma tarefa fácil traçar o esboço de uma cidade à luz do dia, mas tentem fazê-lo completamente no escuro e em silêncio.

É aconselhável avisar à Polícia e a outras autoridades pertinentes (em caso do jogo ser em área urbana). Talvez possa obter-se, inclusive, a cooperação da polícia.

Quando prepara-se jogos noturnos, é sempre conveniente consultar os meteorologistas e considerar as fases da lua. Um jogo que pode ser ótimo de se praticar em uma noite escura, talvez não tenha êxito se há lua cheia ou vice-versa.

É imprescindível visitar também a área do jogo na véspera para conhecer os limites e as suas características, para que a maioria dos que irão participar do jogo se familiarizem com o terreno, especialmente os Monitores.

A prática de bons jogos noturnos constitui um bom Escotismo, porém a experiência demonstra que poucas modalidades do Escotismo são mais passíveis de fracassar, se todos os detalhes não forem estudados e preparados.

Como dito anteriormente, a duração de um jogo noturno deve ter de 30 a 120 minutos, embora isto dependa, principalmente, da área utilizada e do número de jogadores que participarem e do público alvo (Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior ou Pioneiro). Todos estes detalhes devem ser considerados e esclarecidos perfeitamente antes de começar o jogo. Nada é mais deprimente para um jovem do que participar de um jogo que não entenda. Passar uma noite estendido sob um arbusto, talvez seja benéfico para a sua alma, mas não é isso que o escoteiro médio espera obter do Escotismo. Um jogo noturno, para ter êxito, precisa, principalmente, de muita ação e movimento.

O argumento que serve de base a um jogo noturno pode dar-lhe vida ou fazê-lo fracassar, da mesma forma que nos grandes jogos. Se o argumento for muito complicado ou longo, ninguém o entenderá nem lhe dará a atenção necessária, porém, se não existir nenhum argumento, perde-se o sabor da aventura. O argumento deve ter, então, facetas da realidade no referente à instruções escritas e no que diz respeito ao desenrolar da ação. Por exemplo, o argumento poderia tornar um dos jovens num Supremo Sacerdote, adorador do Fogo Sagrado, encarregado de

cuidar de uma coleção de ídolos encontrados durante uma expedição nas margens do Rio Amazonas. Isto é excelente, mas o escoteiro precisa, também, que lhe digam que ele, João da Silva, deve cuidar da zona situada entre 4 grandes árvores, onde estão guardadas 14 bandeiras de sinais.

Muitas vezes, antes de começar, esquecemos de preparar devidamente o jogo dando as instruções necessárias, e após o seu início ser inútil dar ordens complementares ou esclarecer coisas que deveriam ter sido feitas quando a Tropa estava reunida para preparar o jogo.

SISTEMAS DE ELIMINAÇÃO (“VIDAS”)

O sistema de “vidas” é um elemento motivador dos grades jogos / jogos noturnos. Como dizia Baden-Powell “Para jogos como esse – geralmente chamados Grandes Jogos pois se jogam em campo aberto – precisa-se de algum processo ou método para “matar ou capturar”. Um pedaço de lã, geralmente de cor diferente para cada lado, ou um pedaço de atadura de gaze de uma polegada podem ser usados em torno do braço, bem visível, entre cotovelo e ombro.

Quando rompido, a vítima procura o árbitro para ganhar uma nova “vida” para poder continuar a se divertir. É importante que o menor Escoteiro tenha tantas possibilidades quantas tem o maior e mais forte”.

O Grande Jogo é um ótimo momento para revisar a aprendizagem de habilidades escoteiras ensinadas. Ex.: o jogador perde a “vida”. Para recuperá-la, procura o Chefe e faz um nó ou responde uma pergunta sobre História do Escotismo, caso acerte, recebe uma nova “vida”.

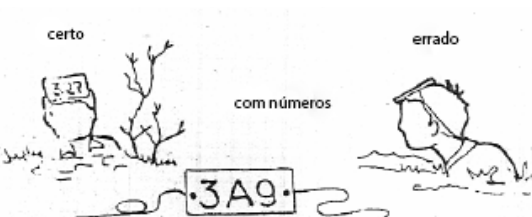
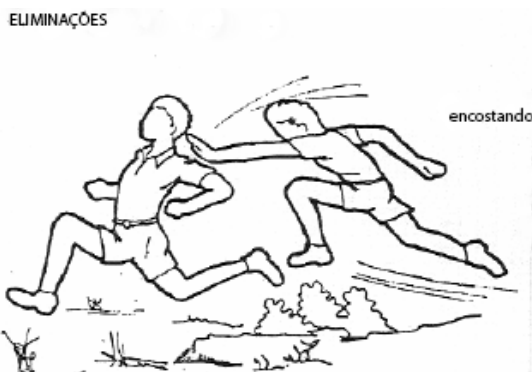
Podemos também fazer com que só até um certo tempo possa haver a recuperação da “vida”, ou um mesmo jogador só possa perder a “vida” uma vez para poder recuperá-la.

Numa seção onde o porte físico seja mais homogêneo, podemos fazer com que não haja recuperação da “vida”, isso torna o jogo mais cauteloso.

Não há uma regra para recuperação de “vidas”. O importante é VARIAR!!! Citamos abaixo alguns exemplos de sistemas de “vidas”



na perna



GUERRA DE NÚMEROS (PARA UM GRUPO DE 20 A 40 PESSOAS, À NOITE)

O jogo é ideal para uma Tropa Escoteira ou Sênior, e deve ser desenvolvido durante a noite. Envolve técnicas de observação, tocai e rastreamento.

O LOCAL:

A área de jogo deve ser claramente delimitada, em um bosque e campo, evitando-se lugares com cercas de arame farpado, muito acidentados ou com pontos de perigo. Alguns escotistas da Tropa devem posicionar-se nos locais com maior risco, ou pontos por onde algum jovem possa sair da área de jogo.

ZONA NEUTRA:

Um local, com iluminação, deve ser designado como Zona Neutra, onde deverá ficar um escotista e para onde os eliminados devem se dirigir.

ORGANIZAÇÃO:

Divide-se a Tropa em duas equipes: Equipe Azul e Equipe Vermelho. É possível, evidentemente, criar uma motivação adicional usando um tema e designações baseadas nele, que pode ser fato históricos, episódio da vida de B-P, de grandes aventureiros e descobertas arqueológicas, ficção científica ou da vida de tribos indígenas. respectivas cores. A confecção desses chapéus é simples: cortam-se dois pedaços de cartolina de 20 x 15 cm, na cor da equipe correspondente, unindo as pontas com um pedaço de elástico. A circunferência total do chapéu deve corresponder ao tamanho da cabeça (ou seja, a medida é pessoal).

Feito isso, escreve-se na parte frontal e posterior do chapéu, de maneira bem visível, um número qualquer de quatro algarismos.

INÍCIO E FIM DO JOGO:

Depois de todas as explicações e preparação, o jogo começa com um sinal de apito, e deve ter duração máxima de 30 minutos. Ao final um outro sinal de apito avisa que o jogo terminou, e todos devem se dirigir para a Zona Neutra.

O JOGO:

Com os chapéus numerados na cabeça, na frente e atrás, e cada jovem munido de uma lanterna a pilha, uma das equipes sai para esconder-se na floresta, enquanto a outra espera uns 15 minutos para sair em sua perseguição.

Importante avisar e reforçar que não vale camuflar o chapéu ou seu número, ou colocá-lo de ponta cabeça, nem ficar escondido para dar vitória à sua equipe.

A um sinal de apito da chefia começa então a batalha de números.

Os perseguidores terão que eliminar os perseguidos, e vice-versa, iluminando com a lanterna o número do adversário e anunciando-o bem alto (antes que o outro grite o seu).

Aquele que gritar o número do outro vence e continua na batalha. O vencido tem que tirar o chapéu e sair do jogo, indo para uma zona neutra. Os eliminados, na zona neutra, serão acompanhados de um escotista que lhes ensinará alguma técnica útil.

O jogo termina quando terminar o tempo, ou no caso de uma das equipes ter todos os seus membros

eliminados. Vence a equipe que, ao final do jogo, tiver o maior número de membros.

Baseado na Ficha Técnica no 07/2006, da Região Escoteira do Rio de Janeiro, elaborada por Rubem Tadeu C. Perlingeiro.

MENSAGENS

As mensagens são também um dos elementos de base destes jogos. Segundo os casos, fazem-se no começo do jogo ou descobrem-se no decorrer do mesmo. Serão normalmente mensagens secretas escritas com a ajuda, de um dos processos seguintes (para simplificar, vamos utilizar, para cada um dos elementos, a mesma mensagem com o significado de "O TESOURO ESTÁ NO POÇO"):

I. Letras cortadas ou ponteadas.

Num texto qualquer só devem ser aproveitadas as letras marcadas com um sinal combinado:

O TRAIOR ESCAPOU-SE DO SUBTERRÂNEO DA TORRE SUL. ESTAMOS NO BOSQUE PODEMOS CAÇÁ-LO.

Só valem as letras em negro.

II. Modificação da ordem das letras e introdução de letras parasitas.

a. OCOPONATSEORUOSETO

A mensagem foi simplesmente escrita às avessas.

b. ONOE

CART

OTUO

PSO

OES

A mensagem deve ser lida de baixo para cima e da direita para a esquerda.

c.

OATBECSDOEUFGRGOHEISJTKALNMONPOOPCQO(2)

Neste caso deve ler-se letra sim letra não

d. OTAEBCS/ OUDREFO/ ESGTHIA/ NOJPLMO/ CO (1,2,4,7)

De cada grupo de sete letras só devem aproveitar-se as que ocupam o lugar indicado pela chave (1,2,4,7).

- e. OVXTVXEVSXOVXUVXRVXOVX
EVXSVXTVXAVX
NVXOVXPVXOVXCVXO

Basta eliminar os grupos VX.

III. Deslocação do lugar da letra no alfabeto.

PUFTPVSPFTUBOPQDPD

É preciso substituir cada letra pela que a precede no alfabeto.

IV. Mensagens escritas com algarismos.

Neste tipo de mensagem, cada letra é substituída por um algarismo ou número, conforme um determinado código. Normalmente utiliza-se a ordem da letra do alfabeto com ou sem deslocações.

- a. 16 . 21 . 7 . 20 . 16 . 22 . 19 . 16
7 . 20 . 21 . 3 . 15 . 16 . 17 . 16 . 5 . 16 (A=3).

Aqui a deslocação é de 2 unidades; o A é representado por 3 e não por r.

- b. Podem imaginar-se combinações mais complicadas. Por exemplo:

18.4 / 19.0 / 13.8 / 23.5 / 20.6 / 29.9 /
28.11 / 21.7 / 14.9 / 20.2 / 32.13 / 9.8 /
19.6 / 23.9 / 25.10 / 30.16 / 8.5 / 24.10 /
(POTE = 19.4 / 25.11 / 22.3 / 12.7)

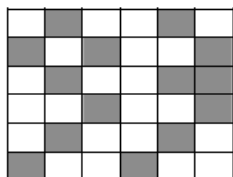
Cada grupo representa uma letra: substituindo o segundo número do primeiro, obtém-se o lugar da letra no alfabeto.

V. Grades.

Por este processo, a mensagem aparentemente incompreensível, lê-se facilmente sobrepondo-lhe uma grade transparente.

- a.

L	R	E	T	J	R
H	E	X	S	O	V
R	C	E	S	V	S
T	D	Z	A	N	H
S	E	L	E	O	P
F	U	I	R	T	S



Aqui, a leitura é fácil porque só temos que escolher entre quatro posições da grade. Mas podem imaginarse grades menos evidentes:

- b.

O	S	T	I	A	S
M	A	T	E	U	S
A	S	A	O	R	U
R	I	O	Q	E	S
C	T	A	N	O	H
P	I	O	C	C	O

O	R	E	S	T	E
C	I	T	E	N	A
I	S	O	O	T	U
R	U	O	T	E	S
E	T	A	N	O	L
P	R	O	T	C	O

Pondo os quadrados um sobre o outro verifica-se que certas letras se sobrepõem; são essas que formam a mensagem.

- c. AMNALITECOPASETERQ
OLATRECSUOZURRIOLO

UCILOBUDCOETDEQASITURM
EQSDTMALENOTOPIOPCSOMI

POTE = TAQRIBEPA
GPZNOUTSE

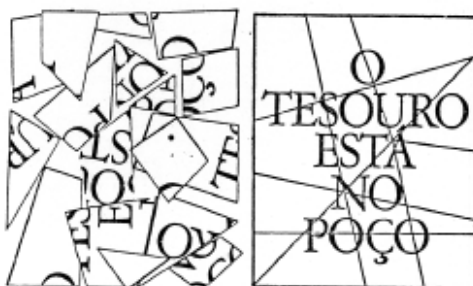
Neste caso é a linha superior que forma a grade. É preciso ler, na linha inferior, as letras colocadas debaixo das vogais.

Continuando os exemplos de formas de mensagens possíveis a serem utilizadas, podemos apresentar ainda:

I. Deformação ou amputação da mensagem.

A mensagem é escrita em linguagem corrente, mas apresentada de tal maneira que não pode ler-se à primeira vista.

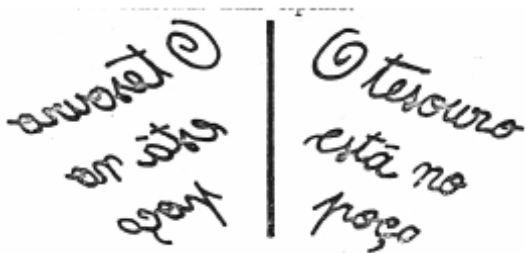
- a. A mensagem depois de escrita é cortada em pedaços que os jogadores devem reconstruir como um puzzle.



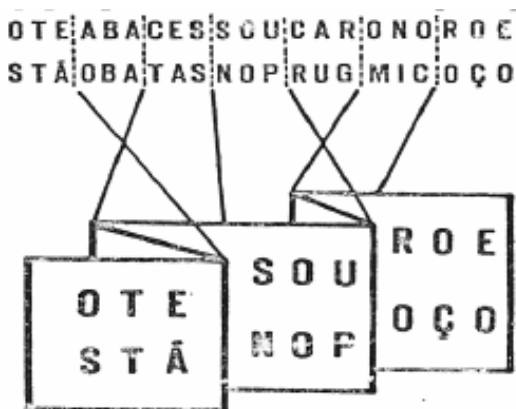
b. Certas partes da mensagem são cobertas com borrões de tinta. Os jogadores devem adivinhar as letras ocultas.



c. A mensagem é escrita num mata-borrão e depois impressa em papel opaco; para a decifrar os jogadores devem lê-la refletida num espelho.

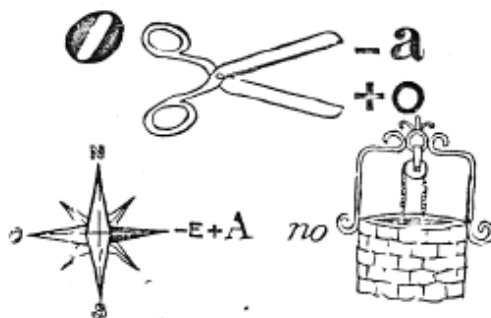


d. A mensagem é escrita numa tira de papel frisado, depois desdobra-se e preenchem-se os espaços com letras parasitas. A mensagem torna-se clara dobrando a tira de papel pelos vincos indicados pelo ponteadado.



II. Mensagens-enigmas.

É o processo clássico do enigma. Utiliza-se de preferência para as chaves.



III. Mensagens escritas com tinta simpática.

A mensagem, cifrada ou não, é escrita com uma tinta que só aparece quando o papel é aquecido. Pode empregar-se sumo de limão, de laranja, de cebola ou vinagre branco.

O VALOR DA APRENDIZAGEM DAS TÉCNICAS DE TOCAIA

Não adianta bolarmos um excelente Grande Jogo, se nossa tropa ainda não aprendeu essa técnica. O jogo acontecerá, sem dúvida, mas, estará longe de ser um jogo escoteiro. Como o ensino das habilidades escoteiras, os argumentos de um Grande Jogo devem ser progressivos. Se nunca fizemos um Grande Jogo na tropa ou se a tropa é nova, devemos começar com um jogo simples e de regras fáceis, para a partir daí, passarmos para Grandes Jogos mais complexos.

PROCLAMAÇÃO DOS RESULTADOS

O término do jogo é tão importante como seu início. Os jovens e os árbitros expõem suas críticas. O Chefe deverá ressaltar os aspectos positivos e negativos do jogo e proclamará o resultado. Se possível, terminará com uma canção.

BIBLIOGRAFIA

- JUEGOS SCOUTS – Luis Ibáñez de La Rosa
- JOGOS AO AR LIVRE – John Thurman e Bob Appell
- O MEU LIVRO DE JOGOS AO AR LIVRE – Claude Appell
- MINHA CARTILHA DE JOGOS – Gilbert Fraignac (tradução de Yolanda M. Bina)
- MANUAL DO C.T.A – Equipe Nacional de Adestramento

VALORES III - COM ÊNFASE NOS PRINCÍPIOS

Algumas expressões e conceitos se confundem, pela proximidade, mas estão estruturados e se relacionam em uma ordem crescente, que começa na ética e termina na moral. Entre os dois, o principal espaço é ocupado pelos valores.

Ética é parte da filosofia que se dedica ao estudo das noções que orientam o comportamento humano em sociedade. É um estudo para, de forma lógica e baseada na razão, compreender-se os princípios e valores que sustentam a convivência social. A palavra “ética” vem do grego “ethos”, que significa o modo de ser ou caráter.

Princípios são produzidos como resultado da ética, como concepções genéricas de onde se organizam as diretrizes que orientam crenças e condutas.

Valores são baseados nos princípios, e se constituem no conjunto de crenças incorporadas por cada um, e que se refletem em suas condutas.

Moral é o conjunto de regras que orientam o comportamento em uma sociedade, baseada em valores comuns que se consolidam por meio da cultura, educação e tradição. Alguns conceitos morais são particulares de uma sociedade, enquanto outros são compartilhados por quase toda a humanidade. A moral se modifica de acordo com as alterações na concepção dos valores da população que constitui a sociedade.

Como a formação de valores dos indivíduos é que determinará a concepção moral da sociedade, é indispensável que os agentes de educação, principalmente a família (educação informal), a escola (educação formal) e as instituições em que as crianças e jovens frequentam, como o Escotismo (educação não formal), assumam o papel de contribuir na aquisição progressiva de valores positivos.

“A autoeducação, ou seja, o que o jovem aprende por si mesmo, é o que permanecerá nele e o orientará mais tarde em sua vida, em um grau muito maior que qualquer coisa que lhe tenha sido imposta por um professor na escola”

(Baden-Powell, em “Escotismo para Rapazes”, 26ª edição inglesa, 1951).

O PROJETO EDUCATIVO DO MOVIMENTO ESCOTEIRO

O Movimento Escoteiro contribui para a educação dos jovens por meio de um sistema de valores, propostos como um projeto para toda a vida.

A missão do Escotismo é contribuir para a educação dos jovens para que participem da construção de um mundo melhor, onde as pessoas se desenvolvam plenamente e desempenhem um papel construtivo na sociedade. Esta missão se cumpre pela aplicação de um programa educativo por meio do Método Escoteiro, que transforma o jovem em agente principal do seu desenvolvimento, de modo a chegar a ser uma pessoa autônoma, solidária, responsável e comprometida.

O convite aos jovens para aderir a determinados princípios espirituais, sociais e pessoais é parte essencial do Escotismo. Esses princípios constituem o sistema de valores do Movimento, comum aos escoteiros de todo o mundo, mas que se expressa de maneira diferente nos projetos educativos das associações escoteiras nacionais.

A Constituição da Organização Mundial do Movimento Escoteiro deixa bem claro que o Escotismo é “um Movimento educativo”, no sentido mais amplo, que auxilia no desenvolvimento global e contínuo das potencialidades da pessoa, como indivíduo e como membro da sociedade.

Nosso propósito é contribuir para o desenvolvimento pleno de uma pessoa autônoma, colaboradora, responsável e comprometida. Isso inclui todas as suas dimensões – físico, intelectual, social, afetivo, espiritual e do caráter - assim como a consciência de respeito ao próximo, o sentido de pertencer a uma comunidade e de ser parte de sua história e evolução.

PRINCÍPIOS DO ESCOTISMO

A Promessa e a Lei resumem, em termos simples, os valores sobre os quais Baden-Powell considerava que deveria estar baseada uma sociedade saudável. Estes valores constituem o marco de referência ético essencial no qual opera o Movimento Escoteiro e sem o qual o Movimento deixaria de ser escoteiro.

Para os jovens, os valores do Escotismo se expressam na Promessa e na Lei, que são um componente fundamental do Método Escoteiro. Para o Movimento

como um todo, os valores se expressam nos princípios do Escotismo.

Os princípios do Movimento e os valores que ele sustenta se resumem habitualmente em três categorias, espirituais, sociais e pessoais.

- Deveres para com Deus – a relação de uma pessoa com os valores espirituais da vida e a crença fundamental em uma força superior à humanidade.
- Deveres para com os demais – a relação e a responsabilidade de uma pessoa para com a sociedade em seu sentido mais amplo: sua família, sua comunidade local, seu país e o mundo, incluindo o respeito pelos demais e pela natureza.
- Deveres para consigo mesmo – a responsabilidade de uma pessoa por desenvolver seu próprio potencial, até o máximo que lhe permitam suas potencialidades.

É importante destacar a função exata dos princípios (e consequentemente dos valores) no Movimento Escoteiro.

No âmbito geral os princípios representam a visão que tem o Movimento Escoteiro da sociedade, os ideais que sustenta e a imagem que projeta.

Para todos os que se incorporam ao Movimento, os princípios representam aqueles elementos ante os quais a pessoa deve ter abertura para aceitar e vontade para fazer o seu melhor possível para seguir.

A PROMESSA, UM COMPROMISSO PARA A VIDA

A Promessa é um compromisso voluntário de cumprir a Lei Escoteira, feito diante de si mesmo, dos demais e de Deus. As palavras em que ela se expressa e seus conceitos são bem simples, e externam o compromisso de uma forma muito próxima daquela que naturalmente seria escolhida por um jovem.

A Promessa Escoteira - prestada por Escoteiros, Escoteiras, Sêniores, Guias, Pioneiros e Pioneiras durante a "Cerimônia de Promessa" é a seguinte:

*Prometo pela minha honra fazer o melhor possível para:
Cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria;
Ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião;
Obedecer à Lei Escoteira.*

A Promessa do Lobinho, prestada por Lobinhos e Lobinhas durante a "Cerimônia de Promessa", possui o seguinte texto:

*"Prometo fazer o melhor possível para: cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria;
obedecer à Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação."*

A Promessa é um oferecimento voluntário, e não um juramento. Pela Promessa o jovem assume, livremente, um compromisso e a fazer o melhor de si para cumprir o prometido

OS VALORES EXPRESSOS NA LEI ESCOTEIRA

Baden-Powell, com sua genialidade, estabeleceu para o Escotismo uma Lei totalmente positiva. Quando se entende que, em consequência da vida escoteira, o jovem será influenciado para toda a sua vida, esse aspecto é de extrema relevância.

Muitas vezes, quando um escotista explica ao jovem um artigo da Lei, como, por exemplo, "O escoteiro é leal", tende a dizer que isso significa não mentir, não enganar os outros, etc. Mas, não é isso que está escrito! O que está escrito é que o escoteiro é leal, de forma positiva e incisiva. A Lei diz exatamente como o escoteiro deve ser e o que deve fazer, e não se refere ao que o escoteiro não deve ser e não deve fazer. Existe uma diferença grande as duas posições.

Quando alguém tem como lei de vida que deve ser ou fazer alguma coisa, para que possa cumprir com sua lei deverá buscar as oportunidades em que possa ser ou possa fazer. Isso o leva, necessariamente, a uma ação. Por outro lado, quando alguém tem como lei de vida que não deve ser e não deve fazer alguma coisa, para que possa cumprir sua lei não precisa fazer nada. Basta ficar parado.

A Lei Escoteira, que pelo exemplo do escotista e pela convivência no grupo de amigos será incorporada como lei pessoal de cada um, indica sempre um caminho positivo a seguir. Leva as pessoas a prática dos valores propostos pelo Escotismo e a ser a pessoa que o Escotismo pretende entregar à sociedade.

A Lei Escoteira, composta por dez artigos, é a seguinte:

- I. O escoteiro tem uma só palavra, sua honra vale mais que sua própria vida;*
- II. O escoteiro é leal;*
- III. O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação;*
- IV. O escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros;*
- V. O escoteiro é cortês;*

- VI. O escoteiro é bom para os animais e as plantas;
- VII. O escoteiro é obediente e disciplinado;
- VIII. O escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades;
- IX. O escoteiro é econômico e respeita o bem alheio;
- X. O escoteiro é limpo de corpo e alma.

A Lei do Lobinho, composta por cinco artigos, é a seguinte:

- I. O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos.
- II. O Lobinho pensa primeiro nos outros.
- III. O Lobinho abre os olhos e os ouvidos.
- IV. O Lobinho é limpo e está sempre alegre.
- V. O Lobinho diz sempre a verdade.

São vários os valores promovidos pela Lei Escoteira, e a forma genérica pode ser apresentada nos conceitos a seguir, embora se deva registrar que podem e devem ser ampliados pelas percepções e realidades individuais.

Palavra, honra e confiança - o escoteiro é uma pessoa digna de confiança, e seus atos e palavras são coerentes com suas convicções. É alguém em quem se pode confiar no que crê e acreditar naquilo que diz, pois vive com sinceridade, franqueza, autenticidade, coerência e a boa fé.

Lealdade - essa fidelidade se fundamenta na nossa identidade pessoal. Nós, os seres humanos, mudamos constantemente e não somos sempre os mesmos, mas, apesar da intensidade que possam ter essas mudanças, encontramos nossa identidade na lealdade que prometemos a nós mesmos, aos outros, ao mundo e a Deus.

Solidariedade e serviço - servir é olhar com atenção e respeito para o ser humano, é descobrir e aceitar o outro tal como ele é, pondo-se livremente a serviço dos demais para que cada um seja, dentro de sua própria dignidade, tudo aquilo que está chamado a ser.

Fraternidade, companheirismo e serviço - servir ao próximo e compartilhar com todos são, de certa forma, as duas faces de uma mesma moeda. Compartilhar é praticar o desprendimento, que pode acontecer ao colocar a serviço dos outros os próprios bens, mas que se constitui, mais do que tudo, em ter uma atitude aberta em relação às demais pessoas e às formas variadas com que elas encaram o mundo e vivem suas vidas.

Cortesia e amabilidade - a cortesia designa a gentileza do comportamento, o respeito e a benevolência para com os demais. Para os antigos gregos, isso era sinônimo de humanidade, em oposição à barbárie. Em um contexto mais nobre, é capacidade de acolher e aceitar o outro porque só se lhe deseja o bem.

Respeito à natureza e proteção ao meio ambiente - por ser bom para os animais e as plantas, o escoteiro protege a vida e a natureza. A vida é um fenômeno extraordinário, surpreendente e único. Também implica em tomar consciência da relação que existe entre o homem e as demais espécies animais e vegetais, respeitar a natureza e se comprometer ativamente com a integridade do meio ambiente, entendendo que o desenvolvimento sustentável exige pessoas que se preocupem com o futuro e que estejam dispostas a assumir uma atitude solidária com o destino da humanidade e de outras espécies que convivem no ecossistema mundial.

Organização, disciplina e compromisso - para o escoteiro, ser obediente e disciplinado significa se organizar. É um convite e um desafio à capacidade de assumir compromisso. Quem se compromete, organiza seu tempo para alcançar o objetivo proposto, respeita a necessidade dos outros, se dispõe a levar adiante sua tarefa, não se furta a encarar o trabalho em que está empenhado. E isto é ser disciplinado.

Alegria, otimismo e bom humor - a vida precisa ser enfrentada com alegria e boa disposição de espírito. É assim que vale a pena viver a vida. Quem enfrenta a vida com alegria começa por saber rir de seus próprios equívocos, de seus próprios absurdos. Entende que a força para enfrentar dificuldades não nasce só da vontade, e que esta tem mais força quando se faz acompanhar de um sorriso.

Valorização do esforço, do trabalho e respeito ao que é dos outros - não interessa a simples acumulação de bens, que não bastam para assegurar a felicidade humana. Economizar é mais do que isso: é não se deixar levar pela sociedade de consumo, é poupar projetando ações futuras e sonhos a realizar. Também não se pode usufruir daquilo que sobre ou que não se tem direito. Respeitar o que é não é seu é fruto da capacidade de reconhecer o direito dos outros, e regra fundamental de convivência social.

ESPIRITUALIDADE III

Num tempo em que se dizer “ateu” parece estar na moda (conforme se verifica no depoimento de alguns jovens e em muitos livros que têm sido publicados sobre o tema), temos sido consultados acerca da posição do Escotismo frente ao Ateísmo. Em vista disso, gostaríamos de responder sob três aspectos que se destacam nessa questão. O primeiro diz respeito à posição do Escotismo no que se refere a Deus; a outra sobre a posição de adolescentes sobre crenças e religiosidade; e finalmente considerações sobre filiação na nossa organização.

1. A posição do Escotismo sobre Deus:

O Movimento Escoteiro tem como uma das suas bases a crença em Deus, de uma forma muito aberta para contemplar as diferentes interpretações e relacionamentos pessoais. O Fundador Robert Baden-Powell, no Guia do Chefe Escoteiro, diz que “A religião de um jovem depende, via de regra, da vontade de seus pais. São eles que decidem. A nossa obrigação é respeitar seu desejo e secundar seus esforços, incutindo respeito religioso nos jovens, seja qual for a religião que eles professem.”

É dentro desses parâmetros que a questão é tratada pelas Organizações Escoteiras, no Brasil e no Mundo, conforme segue:

- No POR sempre constou, e continua constando, que a UEB respeita e estimula a prática da religião dos seus participantes, e **incentiva a todos os seus membros a praticar ou buscar uma religião**. Incentiva e facilita para que os programas de atividades escoteiras proporcionem a prática das confissões religiosas dos participantes.

- Baden-Powell criou apenas uma Promessa Escoteira, que é a mesma em todo o mundo, adaptada em cada Organização Nacional de acordo com a abertura que é dada pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro - OMME. Aqui cabe um esclarecimento: O Comitê Mundial, em 1924, autorizou que algumas associações substituíssem a referência a Deus na promessa por “religião”, como é o caso das associações de países predominantemente budistas - Tailândia, por exemplo, em que a crença em Deus tem uma concepção diferente da cristã, e as associações predominantemente hinduístas, que substituíram a referência a Deus por Dharma. A ideia da OMME é a de que os princípios do Escotismo cubram também as religiões não monoteístas, como o

Hinduísmo, e as religiões que não reconhecem Deus na concepção judaica, cristã ou islâmica, como o Budismo, daí por que o corpo do texto que explica os “Deveres para com Deus” não utiliza a palavra Deus, e sim “aderência a princípios espirituais, lealdade à religião que os expressa e a aceitação dos deveres que dela decorrem”. Registre-se, ainda, que, no caso dos países que compunham a antiga União Soviética e de outros países da Europa Comunista, foi aceito o seguinte termo no lugar de “Deveres para com Deus”: “Aceitar uma realidade espiritual e buscar o seu pleno significado”.

- A Associação Escoteira Inglesa –The Scout Association – mantém presente no texto da Promessa os deveres para com Deus, como se pode ver no texto a seguir.

On my honour,
I promise that I will do my best,
To do my duty to God and to the Queen,
To help other people and to keep the Scout Law.

Ou seja:

Por minha honra,
Prometo que farei o meu melhor,
Para realizar o meu dever para com Deus e para com a Rainha,
Para ajudar outras pessoas e cumprir a Lei Escoteira.

- A Organização Mundial do Movimento Escoteiro também tem bem clara esta questão, ao afirmar: *“All members of the Scout Movement are required to adhere to a Scout Promise and a Law reflecting, in language appropriate to the culture and civilization of each National Scout Organization and approved by the World Organization, the principles of Duty to God, Duty to others and Duty to self, and inspired by the Promise and Law conceived by the Founder of the Scout Movement in the following terms:*

Constituição Escoteira Mundial

Adesão a princípios espirituais, lealdade à religião que os expresse e a aceitação dos deveres que daí decorrem.

Em contraste com o título, o corpo do texto não utiliza a palavra “Deus” para deixar bem claro que esse princípio também abrange as religiões não monoteístas, como o Hinduísmo, bem como as religiões que não necessariamente reconhecem um Deus propriamente dito, como o Budismo e o Taoísmo.

Justificativa da modificação em relação à Constituição Escoteira Mundial

A citação da “vivência ou busca da religião que os expresse” objetiva permitir a participação no Movimento Escoteiro daquelas pessoas com sentido espiritual e que ainda procuram identificar sua melhor opção de fé, sem adotar uma atitude exclusivamente de apresentação “externa” e sem prejudicar a necessária autenticidade de sua posição pessoal.

A explicitação de que se pratica o dever para com Deus “respeitando as demais” religiões dá uma clara visão do ecumenismo que identifica o Movimento Escoteiro, que não adota uma atitude passiva de tolerância religiosa, mas uma ativa valorização das opções individuais de cada membro da fraternidade escoteira, respeitando as escolhas dos demais.

A partir de 1924, o Comitê Escoteiro Mundial começou a aceitar algumas flexibilizações à expressão “Deveres para com Deus”, como por exemplo:

- Os budistas passaram a poder utilizar o termo “Deveres para com minha religião” e os hindus o termo “Deveres para com meu darma”(Darma significa preceitos morais e religiosos);
- Algumas associações muçulmanas passaram a adotar uma expressão mais elaborada: “Ser fiel a Deus e seguir os passos de seu Profeta e seus discípulos”;
- No caso dos animistas (designação genérica para as religiões de origem africana, que se fundamentam nas forças da natureza), foi aceito que a crença em um poder superior seria suficiente.

No caso dos países que formavam a antiga União Soviética e de outros países da Europa comunista, foi aceito o seguinte termo no lugar de “Deveres para com Deus”:

“Aceitar uma realidade espiritual e buscar o seu pleno significado”.

Alguns exemplos

No Paquistão tem dois tipos de promessa: um para muçulmanos e outro para não muçulmanos. Os muçulmanos prometem cumprir seus deveres para com Alá e o Profeta Maomé, e os não muçulmanos para com “minha religião”.

- Japão: pode prometer cumprir seus deveres para com Deus ou Buda.

- Índia: Pode prometer cumprir seus deveres para com Deus ou Darma.

- Sérvia / Eslovênia: Aceitar uma realidade espiritual e buscar o seu pleno significado.

Características essenciais do Escotismo

A relação de uma pessoa com os valores espirituais da vida e a crença fundamental em uma força superior à humanidade.

POR

Adesão a princípios espirituais e vivência ou busca da religião que os expresse, respeitando as demais (reler também o Capítulo 3, Regras 21, 22 e 23 – Orientação Espiritual)

Projeto Educativo dos Escoteiros do Brasil

Nossas definições e convicções fundamentais

- Caminhamos em busca de Deus e estimulamos o jovem a dar testemunho de sua fé, vivendo ou buscando a religião que a expresse.

A relação com Deus

- Convidamos os jovens a ir além do mundo material, a orientar suas vidas por princípios espirituais e a seguir caminhando em busca de Deus, presente na experiência de todos os dias, na criação, no próximo, na história.

- Convidamos os jovens a assumir a mensagem de sua fé, buscá-la e vivê-la na comunidade de sua confissão religiosa, compartilhando da fraternidade dos que se unem em torno de uma mesma religião e sendo fiéis às suas convicções, seus símbolos e suas celebrações.

- Destacamos diante dos jovens a importância de integrar a fé à vida e à conduta, dela prestando testemunho em todos os seus atos.

- Além disso, nós os convidamos a viver sua fé com alegria, sem nenhuma hostilidade para com aqueles que buscam, encontram ou vivem respostas diferentes diante de Deus, abrindo-se ao interesse, à compreensão e ao diálogo com todas as opções religiosas.

- Uma pessoa guiada por estes princípios reconhece, vive e compartilha o sentido transcendente de sua vida, sem posicionamentos sectários e sem fanatismo.

O homem e a mulher que pretendemos oferecer à sociedade

- Um homem ou uma mulher amante da natureza e capaz de respeitar sua integridade. Guiado por valores espirituais, comprometido com seu projeto de vida, em permanente busca de Deus e coerente em sua fé. Capaz de encontrar seus próprios caminhos na sociedade e ser feliz.

Baden-Powell

Guia do Chefe Escoteiro (4ª edição, 1982)

- *Mente Aberta – Respeito Religioso* (p. 54 a 58)

Caminho para o Sucesso

- Irreligião como uma das escolhas em que o jovem poderá deparar-se.

Atividades que podem contribuir para o desenvolvimento espiritual:

- Que favoreçam a observação da natureza;
- De serviço comunitário;
- Que promovam a eliminação de preconceitos em geral;
- Que favoreçam o descobrimento intercultural e inter-religioso;
- Reflexão sobre textos sagrados e orações de diversas religiões;
- Reflexão sobre a vida de Abraão, que originou as três grandes religiões monoteístas;
- Livros com fichas de atividade da área de desenvolvimento espiritual.

Uma palavra final de B-P (Guia do Chefe Escoteiro):

“Estou completamente convencido de que há muitas maneiras de estimular respeito religioso, e não somente uma.

As soluções dependem das características pessoais do jovem e de seu meio ambiente, seja ele criado a vontade, na rua, ou junto à saia da mamãe.

O tratamento adequado a um pode não ter o mínimo efeito em outro. Cabe ao Chefe Escoteiro ou ao Assistente Religioso escolher o método adequado.

Religião somente pode ser inspirada! Jamais inculcada!

Não é como uma roupa exterior, feita para usar aos sábados ou domingos. É parte integrante do caráter do jovem, um desenvolvimento espiritual, e não uma camada superficial de tinta que pode ser raspada. É um assunto ligado à personalidade, questão de convicção íntima, e não matéria de instrução.”

The Scout Promise

*On my honour I promise that I will do my best
To do my duty to God and the King (or to God and my
Country);*

*To help other people at all times;
To obey the Scout Law.”*

Ou seja,

“Todos os membros do Movimento Escoteiro devem aderir a uma Promessa e uma Lei que refletem, em linguagem adequada à cultura e civilização de cada Organização Escoteira Nacional e aprovado pela Organização Mundial, os princípios do Dever para com Deus, de serviço aos outros e deveres para consigo mesmo, e inspirados na Promessa e na Lei concebidas pelo Fundador do Movimento Escoteiro, nos seguintes termos:

Por minha honra, eu prometo que farei o meu melhor
Para cumprir o meu dever para com Deus e o Rei (ou a
Deus e ao meu País);
Para ajudar outras pessoas em todos os momentos;
Para obedecer a Lei Escoteira.

- É importante considerar que o Propósito do Escotismo, tal como descrito no POR na Regra 002, busca contribuir para que os jovens assumam seu próprio desenvolvimento, ajudando-os a realizar suas plenas potencialidades, dentre as quais é citada especificamente a dimensão espiritual.
- Também definimos sem equívoco os nossos Princípios, na Regra 003 do POR, sendo o primeiro deles o Dever para com Deus – Adesão a princípios espirituais e vivência ou busca da religião que os expresse, respeitando as demais.
- Também em nosso texto da Promessa Escoteira consta, de maneira clara, o cumprimento dos deveres para com Deus, tal como se pode ver na Regra 004 do POR.

Prometo pela minha honra fazer o melhor possível para:
Cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria;
Ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião;
Obedecer à Lei Escoteira.

Assim, não há nenhuma dúvida de que a crença em Deus é parte essencial do Movimento Escoteiro, admitindo-se, porém, que esta concepção seja totalmente pessoal, de acordo com as interpretações e forma de relacionamento de cada um.

2. Sobre a posição de adolescentes

Há que se considerar que a adolescência é um período em que se forma a identidade pessoal, a partir de uma visão própria que cada um desenvolve, e que faz parte deste processo a contestação dos valores que até então foram acatados pelo jovem, para que possa fazer suas próprias experiências e, então, decidir-se sobre crenças e valores fundamentais.

Dentro deste quadro é normal que os jovens tratem de forma superlativa várias questões, com afirmações que servem apenas para lhes dar uma sensação de independência, seja sobre religião, drogas, sexo, autonomia, valores materiais, etc. Embora estas posições possam nos chocar (e tem esse propósito mesmo, muitas vezes), elas fazem parte de um processo que é necessário para firmar uma escala de valores pessoal.

Eis porque o próprio Baden-Powell nos alerta, no Guia do Chefe Escoteiro, dizendo: “Religião somente pode ser inspirada! Jamais incutida!” E continua afirmando:

“Não é como uma roupagem exterior, feita para usar aos sábados ou domingos. É parte integrante do caráter do jovem, um desenvolvimento espiritual, e não uma camada superficial de tinta que pode ser raspada. É um assunto ligado à personalidade, questão de convicção íntima e não matéria de instrução.”

É por isso que o Fundador indica que o Escotismo pode ajudar o jovem a desenvolver esta compreensão, através do exemplo pessoal do escotista, do estudo da natureza, das boas ações e inspiração dos jovens mais velhos.

Portando, é necessária precaução e cuidado quanto se trata desta questão com os adolescentes. Por um lado é imperativo que os adultos, educadores que são, deixem claro aquilo que é realidade, sem tentar adaptá-la as circunstâncias. Isso significa, sem dúvida, deixar sempre claro que o Movimento Escoteiro tem como princípio a crença em Deus, e que qualquer pessoa, para fazer parte deste Movimento, faz uma Promessa na qual afirma cumprir seus deveres para com Deus.

Também é necessário que, diante da afirmação de um adolescente de que não acredita em Deus, se faça uma análise do contexto, principalmente verificando se essa posição é apenas retórica ou é identificada de fato nas ações do dia-a-dia do jovem. Muitas vezes o jovem afirma uma coisa, mas se percebe em suas atitudes que ele tem uma convicção em um Ser Supremo, e com o qual mantém uma relação pessoal.

Mas, caso exista de fato uma incompatibilidade entre as crenças do jovem e os Princípios do Movimento Escoteiro, deve-se pedir ao jovem que tome uma decisão coerente com seus valores. Nisso não existe, absolutamente, nenhuma discriminação ou demérito do jovem, mas apenas uma conclamação honesta e ética, dentro de um Movimento que prega valores. Aliás, o mesmo se dá se houver tal incompatibilidade com qualquer outro princípio ou valor entre qualquer pessoa e o Movimento.

Antes de tudo, porém, é necessário que o Chefe de Tropa de qualquer jovem, no papel de irmão mais velho que lhe é outorgado, converse abertamente com o jovem sobre seus objetivos, suas posições e sua relação com o Escotismo.

3. Sobre a opção de filiar-se à UEB.

A decisão de filiar-se à UEB passa, evidentemente, por duas questões: 1o - O desejo voluntário do indivíduo que quer filiar-se; e, 2o - A aceitação do interessado pela

Associação. Nossa Constituição estabelece a plena a liberdade de associação e, mais do que isso, se encontra no Código Civil que qualquer associação deve definir, no seu estatuto, os requisitos para a admissão, demissão e exclusão dos associados;

É explícito, em nossas leis, que ninguém poderá ser compelido a associar-se ou a permanecer associado, mas, também, que cada associação tem total liberdade de decidir se quer ou não a filiação de alguém como associado. Nisso não reside, em absoluto, qualquer tipo de discriminação ou preconceito!

As pessoas formam associações em torno de interesses e princípios comuns. Não é possível pensar que alguém que se oponha a estes interesses e princípios queira juntar-se a uma associação das quais discorda. Não seria espantoso que alguém que se manifeste ateu queira tornar-se sacerdote católico? Ou alguém que se manifeste republicano queira associar-se num clube de defesa da monarquia? Da mesma forma, como alguém que não acredita em Deus pode querer participar de uma organização que, em seus princípios fundamentais, proclama um dever para com Deus (com a amplitude admitida pela OMME - “aderência a princípios espirituais,

lealdade à religião que os expressa e a aceitação dos deveres que dela decorrem”, de forma a abranger também as religiões não monoteístas e as religiões que não reconhecem Deus na concepção judaica, cristã ou islâmica)?

É indiscutível que existindo de fato uma incompatibilidade entre as crenças de alguém e os Princípios de uma Associação, deve-se esperar desta pessoa que tome uma posição coerente com seus valores e não busque filiação, cabendo, também, a qualquer Associação, o direito de não aceitar alguém cujos valores sejam contrários ao seus. Nisso não existe nenhuma discriminação, pois não está sendo negado ou violado qualquer direito fundamental em decorrência de origem, raça, credo, sexo, idade, opção sexual ou outras diferenças biológicas ou sociais existentes entre as pessoas.

Elaboração:

*Grupo Nacional de Espiritualidade da
Equipe Nacional de Atualização do Programa.*

Rubem Tadeu Cordeiro Perlingeiro

Luiz Cesar de Simas Horn

ANOTAÇÕES



CONHECENDO O JOVEM III - ACONSELHAMENTO

DEFINIÇÃO

Aconselhamento é um auxílio para que alguém possa tomar suas próprias decisões e resolver seus próprios problemas.

APOIO AO CRESCIMENTO

Faz parte do Escotismo o auxílio ao “crescimento” do jovem; ao desenvolvimento de sua personalidade.

As vezes, nesse processo, os jovens terão que tomar decisões, fazer opções, procurar relacionamentos. Em muitos desses momentos, quando acreditarem ter um problema, procurarão ajuda, direta ou indiretamente.

Em algumas ocasiões há oportunidades para um escotista sensível e alerta para auxiliá-los no seu amadurecimento. Não através da imposição de soluções ou apontando respostas feitas, mas sim, ajudando-os a explorar a situação por si mesmo, de modo que possam comparar as alternativas que possuem e tomarem assim suas próprias decisões.

Será decisivo, no processo de aconselhamento, a forma como se acolhe quem pede ajuda. Existem três formas com as quais se pode receber este pedido:

- **Atitude de Simpatia** - em que se acolhe totalmente tudo o que o jovem afirma, tomando seu partido e lhe dando total razão, e lhe oferecendo fórmulas e soluções para todos os seus problemas. Como veremos adiante, não é uma boa maneira, pois não leva a pessoa a encontrar os próprios caminhos e cria relação de dependência.

- **Atitude de Antipatia** - em que não se acolhe a demanda do jovem, negando-se a ouvir ou dar atenção, pois o problema não é seu. Também não é uma boa maneira, pois afasta o jovem e o leva a sentir-se desamparado.

- **Atitude de Empatia** - em que se acolhe a pessoa, fazendo-a sentir-se apoiada, mas levando-a a encontrar as próprias respostas e tomar as decisões que lhe cabem. Esta é a posição de um “chefe escoteiro”, como irmão mais velho que mantém um vínculo de afeto e respeito com o jovem.

O ACONSELHAMENTO

Poderia ter sido naquela noite quando João telefonou para tratar de um assunto bem diferente. Ou naquela vez

que Ana Maria pegou carona depois da reunião, ou ainda quando Pedro ficou para trás na excursão para conversar.

- **“Parece que não consigo convencer os demais monitores a pensar no acampamento de verão ...”**

- **“Eu tive outra discussão em casa ...”**

- **“Eu quero ir para a aeronáutica e meu pai quer que eu faça a Escola Técnica. O que acha?”**

Muitos escotistas identificarão imediatamente situações como essas, em que semelhantes declarações ou perguntas foram feitas. Às vezes terão sido feitas diretamente, ou então iniciadas por frases tais como: “Falando nisso ...” ou, “Poderia falar um pouco sobre ...” Em outras oportunidades o assunto poderá surgir indiretamente e a primeira pergunta não tem nada a ver com o assunto em si. Pode ter surgido informalmente de uma conversa dois a dois, ou em grupo.

Tais repentinos são uma verdadeira oportunidade para o escotista. Como ele reage, o que diz, e sua atitude, determinarão se ele (escotista) será ou não de utilidade para João, Ana Maria ou Pedro.

Quem irá ajudar?

Todos nós necessitamos de ajuda, jovens e velhos, homens e mulheres, bem ou mal sucedidos; ajuda para criar relacionamentos, para explorar e compreender situações, para fazer escolhas, para desencadear ações e para viver com suas conseqüências.

Às crianças é dado um círculo de pessoas que podem ajudar: pais, parentes, professores. Os adultos escolhem um círculo de amigos e o utilizam, salvo quando necessitam de ajuda de um especialista, por exemplo, um médico ou advogado. Os adolescentes se encontram entre esses dois estágios; podem estar rejeitando a ajuda das pessoas que os vinham ajudando enquanto crianças, mas ainda não escolheram substitutos. Eles podem procurar ajuda no seu próprio grupo etário (que estão eles mesmos ainda parcialmente confusos), ou podem escolher um adulto, que pode ser um chefe escoteiro.

O adulto escolhido é quase sempre alguém reconhecido como genuinamente interessado no jovem como gente, amigável e facilmente disponível, um ouvinte cuidadoso, e alguém que o jovem acredita ser realmente prestativo na prática.

Ajuda através de conselho?

Alguns adultos julgam ser sua responsabilidade serem diretos e dar conselhos: “o que você deve fazer é ...” Eles acreditam que da sua experiência de vida ou da sua habilidade de ver as coisas claramente, eles estão numa boa posição para emitir julgamentos e transmiti-los: “se eu fosse você eu ...” Podem existir situações em que não haverá outra alternativa senão esta abordagem (por exemplo no caso de uma crise ou emergência, ou quando a outra pessoa está tão descontrolada que não consegue raciocinar).

No entanto situações como essa são raras. Em geral a adoção de uma posição em se diz ou se implica: “se eu estivesse no seu lugar eu faria ...” apresenta muitas dificuldades. Nós não estamos no lugar daquela pessoa. Podem existir fatores pessoais escondidos e que ela não está revelando. Nós não podemos ter certeza de todos os sentimentos e situações envolvidas. O conselho é sempre algo de segunda mão e pode, como resultado, ser pouco satisfatório ou estar até errado. Mesmo que seja bom, a outra pessoa não estará tão motivada a agir de acordo, porque ele não foi encontrado por ela mesma.

Conselho e opiniões vindas de diferentes fontes (pais, professores, amigos) podem levar o jovem a comparar o valor das diferentes opiniões das pessoas, em lugar de observar as vantagens e desvantagens desta ou daquela solução.

Quando recebe conselhos, o indivíduo está sendo impedido de resolver o problema por si mesmo, e de fato encorajado a desenvolver uma atitude de dependência, e talvez até se tornar de fato dependente. Em poucas palavras, os conselhos não ajudarão um jovem a assumir o seu próprio desenvolvimento, se transformar em adulto maduro e responsável capaz de chegar a decisões por si mesmo.

Outro modo: pelo aconselhamento?

Uma alternativa é evitar a imposição de soluções ou de se dar respostas prontas, mas sim, ajudar a outra pessoa a examinar as situações por todos os lados, a entender suas reações, a pesar as alternativas possíveis e fazer o seu próprio julgamento sobre o caminho ou a decisão a tomar.

Esta maneira de ajudar uma pessoa a examinar as situações integralmente e honestamente, de pensar e tomar suas próprias decisões é conhecida como aconselhamento.

A palavra aconselhamento é utilizada com diversos sentidos, mas os princípios envolvidos geralmente são os mesmos. As idéias a seguir são uma introdução ao tópico e uma apresentação de alguns destes princípios.

Nós não estamos pensando em ajudar pessoas que podem estar com grandes problemas ou desvios de personalidade, e que requerem a ajuda de especialistas, mas sim prestar uma espécie de primeiros socorros. Uma pesquisa escolar descobriu que “a maioria dos jovens não necessita de ajuda há longo prazo. Eles necessitam, isto sim, e às vezes desesperadamente do conforto de um bom ouvinte e de uma oportunidade para separar suas idéias na presença de um adulto experiente e não envolvido emocionalmente”. Nós podemos, talvez, ser para este jovem aquele adulto.

Quando aconselhar?

Pode-se encontrar dois tipos principais de situações:

... A outra pessoa está confusa.

Ela não sabe o que fazer, ela está preocupada, indecisa. Ela não tem todos os fatos, ou não sabe interpretar os fatos que tem. Ela está indecisa quanto as diferentes opções que tem pela frente.

...A outra pessoa tomou uma decisão repentina sobre algo.

Quando ela está preocupada, zangada ou confusa, está propensa a tomar decisões apressadas. Ela não avalia as alternativas que poderia seguir. Ela falha em apreciar as conseqüências do seu plano ou ação, e tira conclusões apressadas.

Você, o chefe, pode ser solicitado a ajudar, ou você mesmo pode julgar isto necessário. Crie o clima para esta possibilidade tornando-se disponível, abordável e observando as “deixas”, tais como mudanças bruscas de atitudes, humor ou conduta.

Onde aconselhar?

O tipo de aconselhamento de “primeiros socorros” que está sendo descrito não precisa de salas a meia luz com divãs, e uma abordagem psicológica! Pode acontecer numa excursão ou num canto de sua sede sem o escoteiro marcar consulta! Igualmente, muitos chefes aconselham sabiamente e intuitivamente sem nem mesmo perceber que o estão fazendo.

Se trata de um assunto pessoal, leve a pessoa para um espaço em que, mesmo aos olhos dos outros, não possam ser ouvidos pelos demais, ou mesmo interrompidos. Procure deixá-la à vontade e relaxada.

Obviamente cada pessoa é diferente. Algumas falarão rapidamente dos seus problemas, ou serão fortes nas suas declarações; algumas vão diretamente ao assunto, outras ficarão perambulando em torno dele. Cada problema e cada chefe também serão diferentes. Isto torna o aconselhamento algo de difícil realização, algo que não tem receita própria. Os princípios seguintes são guias genéricos, e que devem ser adaptados a cada pessoa, à situação e a você mesmo.

ALGUNS PRINCÍPIOS DE ACONSELHAMENTO

Ouçá a pessoa.

Parece simples, mas é para muitos de nós, o mais difícil de por em prática.

Pense na sua própria experiência; provavelmente você já conversou com alguém e teve a sensação que ele o ouvia, entendendo o que você estava tentando expressar. De outro lado, você provavelmente já falou com alguém, que lhe passou o sentimento que realmente não ouvia o que você estava falando, ou não entendia. Você o deixou sentindo-se ressentido.

Quais são as coisas que uma pessoa faz que tornam difícil conversar com ela? Talvez estivesse ocupada e desinteressada, e fez você sentir isso ao ficar remexendo nos papéis colocados sobre sua mesa, ou falando com outra pessoa, ao mesmo tempo, que lhe atendia. Talvez tenha lhe dito como dirigir sua vida e feito comentários sarcásticos a respeito do que você disse, ou tenha lhe dito que seus problemas não eram muito importantes e o que você deveria fazer é “ser homem”.

Ela o interrompeu todo o tempo para dar conselhos, ou perguntou insistentemente, ou talvez ela deturpou o sentido daquilo que você estava tentando dizer. Era claro que ela simplesmente não entendeu.

Assim, para evitar estes fatos, ouça. Dê ao indivíduo a sua atenção integral quando este vier procurá-lo. Deixe-o sentir que você está disposto a ouvi-lo até o final.

Fique perguntando a si próprio: estou entendendo o que ele tenta dizer-me? Você freqüentemente descobrirá que não o entende inteiramente, ou não está certo de ter entendido. Neste caso, faça o possível para que ele continue falando, e continue ouvindo.

Evite dar conselhos.

Ele irá provavelmente pedir conselhos e você será tentado a dá-los. A única coisa, é que o conselho dado será provavelmente errado ou não satisfatório, não obstante lhe parecer excelente. Há longo prazo os jovens serão melhor ajudados a assumir o seu próprio desenvolvimento e tomar decisões realistas por eles mesmos, se forem encorajados a raciocinar, em vez de receber as respostas prontas.

Resuma o problema.

Você talvez julgue conveniente fazer isto diversas vezes no desenrolar da conversa. Será mais eficiente se resumir os fatos em suas próprias palavras, de forma a ter certeza de ser bem entendido. Isto também ajuda a outra pessoa a verificar o que está dizendo a você.

Forneça toda a informação necessária.

Às vezes ela é incapaz de tomar uma decisão porque não conhece todos os fatos. Por exemplo: ela pode não saber os recursos que poderia utilizar, tais como outros escotistas ou um Orientador Educacional. Descubra se necessita ou quer alguma informação, procure obtê-la e forneça-a. Tenha certeza que é equilibrada, precisa e que não vem sob a forma de conselho e sim de informação.

Encoraje-a a pensar em diferentes abordagens.

Pergunte-lhe se pode imaginar outra saída. Muitos de nós ao sermos confrontados com um fato ou situação que nos é importante, temos dificuldade em pensar. Ficamos confusos e bloqueados. Nós nos fixamos numa solução e não vemos outras. Encoraje-a a pensar. Se ela for incapaz de pensar em outras soluções, talvez você possa sugerir algumas, apontando o fato de que ela é que deve escolher. Ao estudar seu problema sob diferentes ângulos, ela poderá não se sentir tão encurralada.

ALGUMAS POSSÍVEIS RESPOSTAS EM ACONSELHAMENTO

Utilizando estes princípios como guia, vamos agora examinar o tipo de respostas ou reações que podem acontecer. As sugestões abaixo são apenas guias e você deverá utilizá-las ao seu modo. Você não pode aprender de cor palavras que sirvam para qualquer situação, e não se pode indicar palavras que se adaptem ao seu modo de falar e fazer as coisas. Também não existe uma seqüência

de frases cujo resultado seja garantido. O aconselhamento é um relacionamento, e não uma fórmula.

Reafirme.

Reafirme, resumidamente, os pensamentos dela com suas próprias palavras. *“Se entendi corretamente, você pretende realizar esta atividade, porém os demais membros da Corte de Honra acham que...”*

Mencione e aceite seus sentimentos.

Quando alguém levanta um problema ou uma queixa, ele provavelmente terá fortes sentimentos a respeito. Não dará nenhum resultado tentar dizer-lhe que não deve sentir-se desta ou daquela maneira. Ele sente-se assim, e não adianta tentar afastar estes sentimentos ignorando-os. Você também não conseguirá fazê-los desaparecer. Ser capaz de exprimir seus sentimentos, já é de grande valia, mesmo que não se encontre solução para o caso. Aceite seus sentimentos; você provavelmente já ajudará muito se o fizer saber que compreende seus sentimentos e suas razões. Você pode aceitar sem, no entanto, concordar ou perdoar suas ações.

Você poderá dizer *“imagino que você ficou um bocadinho perturbado, ou chateado (ou coisa parecida) com este fato”*.

Mostre que você está ouvindo.

Estamos tentando ouvir com compreensão. Ninguém gosta de conversar com uma parede; todos nós temos que saber que a outra pessoa está prestando atenção. Assim você deve, de vez em quando, mostrar que está ouvindo e entendendo. Como fazê-lo, cabe a você decidir. Faça-o da forma que lhe parecer mais natural “Compreendo” ou ainda a palavra “sim”. Um movimento de cabeça ou um gesto de mão podem dar o mesmo resultado. O silêncio também pode ser eficiente e às vezes ficar sentado esperando enquanto ela pensa, pode ser a melhor solução.

Encoraje-a a continuar falando.

O que dizer depende de você, da outra pessoa e da situação, mas pode incluir frases tais como: “continue”, “me conte ...”, ou mesmo “ah! ah!”.

Faça perguntas que sejam abertas.

Aconselhar não é interrogar, assim evite excesso de perguntas. No entanto, você pode querer saber o que ele fez ou como se sentiu: “E daí?” “O que aconteceu?” “Como você se sentiu?” “Qual foi o problema hoje?” Perguntas deste tipo ajudam a pessoa a falar, sem dar a impressão que você a está examinando.

ALGUMAS OBSERVAÇÕES E CUIDADOS IMPORTANTES

Evidentemente haverá ocasiões em que apesar do seu aconselhamento, a pessoa continuará desanimada. A pessoa confusa continuará confusa, a pessoa apressada continuará apressada; nem todos os problemas tem solução. Não importa quão hábil você seja, não irá solucionar todos os problemas que lhe apresentarem.

Não tente ultrapassar-se.

Quando você encontrar-se sem saída, encaminhe a pessoa para outra ajuda. Admita sua limitação e pergunte se não gostaria que você encontrasse outra pessoa que possa melhor ajudá-la. O escotismo e a comunidade em geral, tem imensos recursos. Mas ao mesmo tempo, você deve respeitar sua autoconfiança.

Aconselhar implica em responsabilidades.

Tente entender seus próprios sentimentos a respeito de situações. Estas podem incluir às vezes, a dor de saber e não poder contar, ou a frustração de acreditar que, apesar de todos seus esforços, alguém está se tomando decisões sem perceber todas as suas conseqüências.

Aconselhar significa engajar-se com pessoas.

Aconselhar pode ser difícil mesmo sendo muito gratificante. Controle seus envoltimentos emocionais. Seja cuidadoso e não se deixe impressionar pela aura que parece envolver situações pessoa-pessoa. Se trabalharmos com maior eficiência nos pequenos grupos de membros de nossas unidades, poderemos evitar muitas crises individuais.

PREPARANDO-SE PARA ACONSELHAR

As primeiras tarefas do aconselhador são:

- **Prover imediato apoio pessoal;**
- **Ajudar o individuo a esclarecer as situações;**
- **Encaminhar para melhor apoio se necessário.**

Cada uma destas tarefas pode ser preparada com antecedência, de modo que quando você se encontrar inesperadamente numa situação de aconselhamento, estará preparado. Medite sobre seus pontos de vista, seus sentimentos e suas reações sobre problemas que podem afetar os jovens: assuntos pessoais, drogas, estudo, trabalho, carreira, assuntos de sexo e vida familiar.

Tente relacionar algumas situações específicas que podem ocorrer e o tipo de perguntas que os membros de sua unidade podem fazer. Como responderia? Que informações você pode precisar? E onde busca-las?

Aconselhamento por si só, não é tudo em matéria de liderança, mas é uma das habilidades mais importantes das que um chefe poderia ter. Não existe substituto para um coração receptivo e uma boa vontade real em ajudar, mas o conhecimento que capacita a ser efetivamente útil, pode ser obtido pelo treinamento e pela experiência.

Algumas idéias e princípios podem ser aprendidos de livros ou cursos, mas a arte de aconselhar é somente adquirida na prática. As oportunidades não podem ser encomendadas, mas quando elas ocorrem exigem auto-disciplina, paciência e preocupação para aplicar os princípios e avaliar as conseqüências.

ROTEIRO RESUMO

PRINCÍPIOS BÁSICOS PARA UM ACONSELHAMENTO

1. Ouça a pessoa
2. Entenda o que ela está tentando lhe dizer
3. Não dê conselhos
4. Sumarize o problema
5. Dê informações adicionais
6. Encoraje a pessoa a pensar sobre diferentes maneiras de resolver ou lidar com seus problemas

PROCEDIMENTOS

1) Coloque o problema nas suas próprias palavras - ("Se eu entendi corretamente, você gostaria de ir a Aventura Sênior mas acredita que não pode arcar com esta despesa")

2) Mencione os sentimentos da pessoa - ("Acredito que você ficaria muito contente se superasse este problema")

3) Demonstre que você está ouvindo - (diga "compreendo", "sim", "estou entendendo", "hah-hah")

4) Encoraje a pessoa a falar - (diga: "fale-me sobre isso", "prossiga")

5) Faça perguntas que sejam abertas para uma conclusão - (ex.: "De que forma você pensa que isto seria melhor", "o que mais lhe atrai a atenção nesta pessoa")

LEMBRE-SE

- Conheça suas limitações, não queira ultrapassar a si mesmo.
- Nunca divulgue o que lhe foi confidenciado, mesmo que não cite o nome.
- Não tente analisar, simplesmente entenda.
- Mostre que aceita a pessoa e seu problema, sem agressividade ou pena.
- Nem todos os aconselhamentos precisarão ser individuais, pode-se trabalhar em grupo, atingindo as pessoas particularmente.
- Cada pessoa e cada problema são diferentes, e nas há uma regra exata que se ajustará a você e a sua maneira própria de agir.

PERGUNTAS IMPORTANTES

POR QUE ACONSELHAR?

- Para encorajar e apoiar;
- Para tranquilizar;
- Para ajudar no desenvolvimento pessoal;
- Para ajudar a resolver um problema.

QUANDO ACONSELHAR?

Especialmente quando alguém...

- Está confuso;
- Está temeroso quanto a uma decisão a ser tomada;
- Está com problemas sentimentais.

ONDE ACONSELHAR?

- Em qualquer lugar: no campo, após uma reunião, andando pela rua, em casa. O importante é que a conversa se dê em caráter privado, isto é, que não seja interrompida ou ouvida por outras pessoas.

ATIVIDADES EDUCATIVAS

No Movimento Escoteiro, as crianças, adolescentes aprendem fazendo, como protagonistas das atividades. Eles participam das propostas e escolhas, preparação e desenvolvimento das atividades, com o apoio dos escotistas. As experiências permitem que eles tenham experiências pessoais que contribuem para incorporar a seu comportamento as condutas desejáveis propostas pelos objetivos educativos e formatadas como competências.

A aprendizagem pela ação permite uma aprendizagem por descobrimentos, que faz com que conhecimentos, atitudes e habilidades adquiridos se incorporem de maneira profunda e permanente. Além disso, já demonstrou ser um sistema mais efetivo do que outros para fazer com que os membros juvenis se interessem por sua autoeducação.

As crianças, adolescentes e jovens aprendem por meio das experiências que vivem nas atividades

Se as atividades proporcionam experiências pessoais, devemos diferenciar a atividade, que se realiza entre todos, da experiência que cada um adquire durante a atividade.

Atividade	Experiência
É o que ocorre externamente, a ação que se desenvolve entre todos.	É o interno, o que se passa com cada pessoa, o que cada um obtém da ação desenvolvida.
É um instrumento que gera diferentes situações.	É o resultado que se produz na pessoa ao enfrentar essa diversidade de situações.

O que é verdadeiramente educativo é a experiência, pois é uma relação pessoal do membro juvenil com a realidade que lhe permite observar e analisar seu comportamento e adquirir e praticar a conduta prevista no objetivo.

Como a experiência é uma relação pessoal do membro juvenil com aquilo que vivencia, os escotistas não podem intervir nela, manipulá-la nem prever com certeza seus resultados, mas podem atuar sobre as atividades, para que estas suscitem ou favoreçam experiências

que conduzam à obtenção das condutas previstas nos objetivos.

As atividades que o Escotismo oferece, por meio das sucessivas experiências que desencadeiam nos membros juvenis, contribuem progressivamente para que eles conquistem seus objetivos pessoais. Isto significa que, ao término de uma atividade, só ela em si mesma é que pode ser avaliada, pois a avaliação da progressão pessoal dos jovens só será possível a cada certo tempo. Ao avaliar objetivos de desenvolvimento, mede-se a maturidade, e a maturidade de uma pessoa é um estado de plenitude a que se chega por meio de um processo de desenvolvimento paulatino, sequencial e cumulativo.

TIPOS DE ATIVIDADES

Evidentemente, como consideramos a totalidade da vida dos membros juvenis, devemos considerar que muitas das atividades que eles participam ocorrem fora do Escotismo, são as atividades externas. Nestas não temos como interferir. Mas, também existem aquelas que acontecem promovidas no âmbito do Escotismo, são as atividades internas, e estas merecem todo um processo de planejamento e execução.

A principal distinção, entretanto, é entre as ATIVIDADES FIXAS E VARIÁVEIS:

Fixas	Variáveis
São as atividades típicas e de rotina do Escotismo.	Utilizam formas variadas e se referem a conteúdos os mais diversos, segundo as inquietações expressas pelos jovens.
Utilizam uma mesma forma e se relacionam com um mesmo conteúdo.	Não se repetem continuamente, a não ser que os membros juvenis desejem fazê-lo e depois de transcorrido certo tempo.
Devem ser realizadas continuamente, para criar o ambiente desejado pelo método escoteiro.	Contribuem para a conquista de determinadas competências individualizadas.
Contribuem de forma genérica para conquista dos objetivos educativos.	

Atividades fixas contribuem para criar a atmosfera própria da vida de grupo na Seção e, de modo geral, para o crescimento total dos membros juvenis, em todas as suas dimensões, e são a maioria das atividades realizadas nas Seções.

Atividades variáveis são planejadas de acordo com os momentos de vida de cada Seção, de acordo com os diagnósticos que precedem os ciclos de programa, com intenção de atender algum interesse específico. Para que atividade variável possa se incorporar à programação de uma patrulha ou de uma Tropa, basta que ela seja desafiante, útil, recompensante e atraente.

Uma das chaves para enriquecer a vida de grupo nas Seções é construir, com a participação ativa dos membros juvenis, uma programação que mantenha um equilíbrio adequado entre os dois tipos de atividades educativas.

Fixas	Variáveis
Fortalecem o Método Escoteiro, assegurando a participação juvenil, a tomada de decisões coletivas e a vigência dos valores.	Asseguram que a programação responda às inquietações e aos interesses dos jovens e os projete sobre a diversidade do entorno.
Contribuem para criar a atmosfera da Seção e produzem vivências propriamente escoteiras.	Se relacionam diretamente com as necessidades da comunidade.

AS ATIVIDADES FIXAS

Na prática, as atividades fixas tendem a ser realizadas de uma maneira bastante padronizada. Contudo, elas admitem variações em sua aplicação, e é conveniente revisar continuamente a forma como as fazemos, perguntando se não poderíamos melhorá-las, introduzindo variações e, assim, evitar que se convertam em rotina, percam sua atração para os jovens ou tenham reduzido seu valor educativo.

As principais atividades fixas são:

AS REUNIÕES DA SEÇÃO

A reunião da Seção se realiza, geralmente, durante o final de semana, durante um tempo não inferior a 2 ou 3 horas. Ocorre na sede do Grupo ou, se o Grupo não tem

sede, no lugar proporcionado por alguma instituição da comunidade.

ACAMPAMENTOS, ACANTONAMENTOS E EXCURSÕES

O acampamento é a atividade fixa mais importante da programação de atividades, pois o Método Escoteiro não é compreensível sem a vida ao ar livre. Para cada Ramo existem orientações mais específicas.

OS JOGOS

O jogo pode ser visto segundo duas perspectivas. Uma é pelo interesse que exerce sobre os membros juvenis, e outra pela capacidade de fornecer experiências de alto valor educativo.

HISTÓRIAS, CASOS, CONTOS E RELATOS

Presentes em todos os Ramos, podem ser usados em muitas oportunidades, ao começar ou encerrar uma reunião, antes de sair para uma excursão, antes de ir dormir, numa noite de acampamento, no descanso a meio de uma longa caminhada, durante uma viagem prolongada, de ônibus ou de trem.

AS CANÇÕES E A DANÇA

A canção e a dança contribuem de maneira importante para o desenvolvimento das aptidões artísticas das crianças, adolescentes e jovens, o controle de seu corpo e a aprendizagem de compartilhar com o grupo. Cantar e dançar são atividades que unem, que ajudam a superar inibições e que despertam a alegria.

AS CERIMÔNIAS

As cerimônias promovem o sentimento de fazer parte de algo, valorizam, simbolicamente, aspectos relevantes da cidadania, da fraternidade e da alegria de fazer parte do Movimento Escoteiro.

ATIVIDADES TÍPICAS DOS RAMOS

Como as “Caçadas” para o Ramo Lobinho, as Reuniões e atividades de Patrulha nos Ramos Escoteiro e Sênior, as atividades desafiantes para os Ramos Sênior e Pioneiro, os Projetos do Ramo Pioneiro, etc.

AS ATIVIDADES VARIÁVEIS

As atividades variáveis devem ser desafiantes, úteis, recompensantes e atraentes

Os temas, ou grupos de temas, que surgem com mais frequência entre as atividades variáveis das Tropas Escoteiras são:

- Técnicas e habilidades manuais
- Reflexão, conhecimento de si mesmo e dos demais
- Desportos
- Expressão artística em suas diferentes formas
- Conhecimento e proteção à natureza

- Serviço à comunidade
- Vida familiar
- Compreensão intercultural
- Direitos humanos e democracia
- Educação para a paz e o desenvolvimento

O fato de as atividades variáveis se desenvolverem com maior frequência em torno destes temas não significa que não possam ser considerados outros que podem surgir do interesse ou da realidade social em que vivem. Sem prejuízo do que se afirmou e de acordo com seu Método, o Movimento Escoteiro privilegia as que se relacionam com o jogo, o serviço e a natureza.



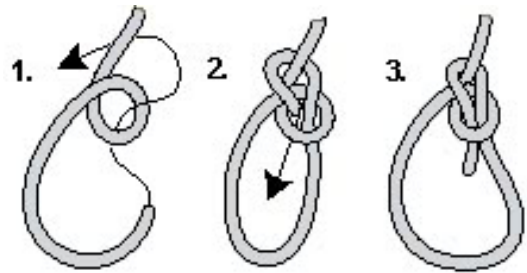
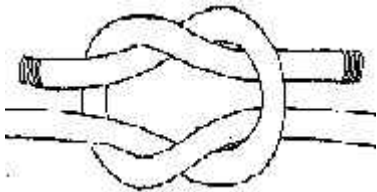
ANOTAÇÕES

ARTES MATEIRAS

NÓS E AMARRAS

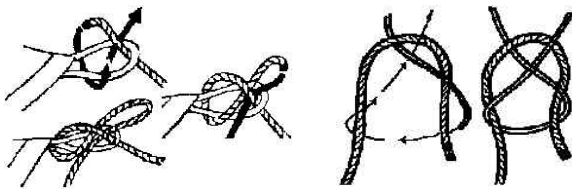
NÓ DIREITO

Serve para emendar cabos com o mesmo diâmetro.



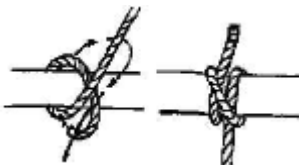
NÓ DE ESCOTA

Para emendar cabos de diâmetros iguais ou diferentes, ou para prender um cabo numa argola. O alceado serve para prender a bandeira.



NÓ VOLTA DO FIEL

Para amarrar o cabo à vara nos trabalhos de pioneiria.

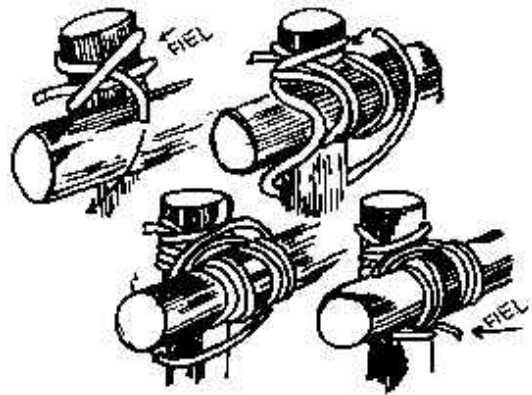


LAIS DE GUIA

Forma uma laçada que não corre. É usado para salvamento.

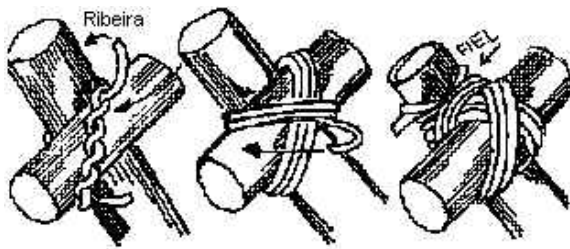
AMARRA QUADRADA

É usada para unir dois troncos ou varas em ângulo reto. Começa-se com uma Volta de Fiel bem firme. A ponta que sobre desse nó, deve ser torcida com o cabo para maior segurança. As toras ou varas são rodeadas por três voltas completas redondas entre as peças (toras) concluindo-se com a Volta do Fiel na vara oposta ao que se deu o nó de início. Observe o desenho.



AMARRA DIAGONAL

Serve para aproximar e unir duas varas que se encontram formando um ângulo agudo. É menos usada que a Amarra Quadrada, mas é muito utilizada na construção de cavaletes de ponte, pórticos etc. Para começar usa-se a Volta da Ribeira apertando fortemente as duas peças. Em seguida dá-se três voltas redondas em torno das varas no sentido dos ângulos, arrematando-se com um anel de duas ou três voltas entre as peças e uma Volta de Fiel para encerrar.



FOGAREIROS

O fogão (ou fogareiro) de acampamento mais comum possui duas bocas e funciona ligado por uma borracha a um bujão de gás (conhecido também como liquinho).

Deve-se sempre estar atento à temperatura do bujão pois seu superaquecimento pode causar acidentes (explosões).

Hoje em dia há modelos que usam um cartucho de gás, muito mais leve e seguro que os bujões, porém de menor duração. Há ainda modelos de uma só boca ligados ao cartucho por uma mangueira (mais estável e seguro).

DICAS:

- Transportar sempre dentro de caixa de proteção.
- Verificar se a mangueira de borracha está ressecada.
- Verificar o estado de funcionamento do registro de gás.
- Verificar se a passagem de gás não está entupida e se o anel de regulação da mistura ar/gás está equilibrado.
- Verificar se os queimadores estão limpos e secos.
- Proteger o fogão da chuva e do orvalho.
- O fogareiro exala gás carbônico, nocivo à saúde. Não usar dentro ou muito próximo de barracas.

Botijão de gás (liquinho)

- Evitar choques mecânicos.
- Manter longe do calor.
- Verificar se o anel de borracha de vedação que se encontra na rosca está em boas condições.
- Verificar se não existe vazamento de gás.
- Verificar se a válvula está limpa.
- Recarregar o botijão em postos autorizados.
- Não usar adaptadores de rosca.
- Não guardar dentro de barracas.

LAMPIÃO

O lampião é acoplado no mesmo tipo de bujão do fogão de camping. Para acendê-lo deve-se colocar a camisa de amianto no queimador e queimá-la totalmente sem abrir o gás, com cuidado para não encostar nela o palito de fósforo, ou ela se quebrará. Após isso, aproxima-se um palito de fósforo aceso da camisa e abre-se o gás.

Após algum tempo a redoma de vidro e a alça do lampião ficam extremamente quentes, podendo causar acidentes.

Há modelos menores que utilizam cartuchos de gás muito mais leves que os bujões. São tão bons quanto os maiores, porém mais fracos.

Dicas

- Transportar sempre dentro de caixa de proteção.
- Verificar o estado de funcionamento do registro de gás e da borracha de vedação.
- Verificar se o vidro usado é do tipo temperado. Não use vidros trincados ou defeituosos.
- Verificar se o filtro ou difusor estão em perfeitas condições.
- Usar camisas novas. Levar sempre de reserva.
- Verificar se a passagem do gás não está entupida e se o anel de regulação da mistura ar/gás está equilibrada.
- O lampião exala gás carbônico, nocivo à saúde. Não usar dentro de barracas ou recintos fechados.

FERRAMENTAS DE CORTE

As ferramentas de corte só devem ser portadas quando for necessário usá-las, não devendo ser utilizadas normalmente como adereço ao uniforme ou traje escoteiro. Não são brinquedos, não são símbolos de status e ostentação e seu manuseio exige uma série de regras de segurança: aprenda a usá-las e como mantê-las conservadas.

CANIVETE OU FACA

A faca é uma ferramenta indispensável nas excursões e acampamentos. É com ela que você vai preparar gravetos para acender fogo, vai cortar seus alimentos, limpar peixe e outras mil utilidades. As facas inoxidáveis são geralmente fracas e perdem o fio com facilidade. As de aço comum são mais fortes e permanecem afiadas por mais tempo, mas necessitam de cuidados e limpeza para não enferrujar. O tamanho ideal deve ter até 25 cm, com o

cabo já incluso. Não escolha pela aparência, verifique se a lâmina possui uma boa espessura (3 mm) e se a ponta não é muito fina. Um bom canivete pode ser um substituto eficiente da faca, desde que possua uma lâmina forte e que permaneça firme quando aberto.

FACÃO

O facão é uma ferramenta de desbaste e cortes pequenos. Não serve nem deve ser usada cortar lenha.

Para as atividades escoteiras o melhor é o “facão de mato”, com lâmina de aço carbono 18”, com fio liso e tamanho total de 58 cm, tendo cabo de polipropileno fixado por pregos de alumínio.

MACHADO E MACHADINHA

A diferença entre eles está no tamanho e consequentemente na aplicação. Para utilizar o machado é necessário usar as duas mãos. A machadinha é bem menor e basta uma mão para manobrá-la. É claro que nenhum membro do Movimento Escoteiro irá utilizar um machado para derrubar árvores, mas você pode precisar desobstruir uma trilha ou estrada e neste caso, um machado pode lhe ser muito útil.

Tipos de machadinha

Existem dois tipos principais de machadinha:

a) O primeiro é o tipo tradicional, com a cabeça de aço e o cabo de madeira. É mais bonito e mais barato;

b) O segundo é feito em uma só peça, tanto a cabeça quanto o cabo são de aço. Este segundo tipo é um pouco mais pesado, mas tem a vantagem de não apresentar o defeito usual dos machados, que é a cabeça afrouxar ou soltar-se do cabo.

REGRAS DE SEGURANÇA QUANTO AO USO DE FERRAMENTAS DE CORTE.

- Antes de iniciar o trabalho com uma ferramenta cortante faça uma minuciosa inspeção em todas as partes da ferramenta;
- Mantenha os espectadores a pelo menos 3 metros de distância;
- Ponha a capa ou estojo na ferramenta quando não estiver em uso;

- Não utilize cordões, colares ou outros objetos pendurados. Retire-os antes de começar o trabalho;
- Verifique se toda a área a sua volta está desobstruída. Para isso coloque-se exatamente no local em que vai fazer o corte. Estendendo o braço que empunha a ferramenta gire 360°. Levante também o braço o mais alto que puder. Se você neste momento não tocar em nada, então você tem uma área segura para trabalhar;
- O cepo deve ser de madeira bem pesada de forma que não se movimente quando alguém golpeá-lo;
- O cepo deve ser bastante longo para que toda a extensão da ferramenta (da cabeça ao cabo) fiquem protegidos pelo tronco;
- Quando cansar pare imediatamente o trabalho, não gaste sua energia desnecessariamente;
- Nunca esqueça o velho dito popular “A prática faz o mestre”. Treine sempre que possível.

REGRAS DE MANUTENÇÃO E CONSERVAÇÃO

- Mantenha a lâmina com graxa quando não estiver utilizando e dentro de um estojo resistente;
- Uma ferramenta “cega” é mais perigosa do que se imagina;
- Mantenha as ferramentas em condições de pronto emprego;
- Não corte lenha além do necessário;
- Nunca abata árvores sem a devida necessidade;
- Peça autorização a quem de direito para abater uma árvore, por menor que ela seja.

MOCHILA

A mochila é o objeto mais importante de uma atividade pois, dentro dela, vão estar todos os seus materiais pessoais e alguns coletivos.

É importante tomar alguns cuidados para não tornar a caminhada desconfortável e a viagem desprazerosa: a mochila deve ser do tipo escoteira, com alças de três pontos (duas nas costas e uma na cintura), e todo o conteúdo deve ser acondicionado em sacos plásticos, para evitar acidentes com umidade. Já dentro dos plásticos, as vestes devem ser arrumadas como rocamboles, enroladinhas, para tornar seu volume menor.

Como arrumar a sua mochila



ESCOTEIROS
DO BRASIL

Teto

Isolante térmico.
Eventualmente um
casaco corta-chuva.

Tampa

Itens médios para
acesso esporádico.

Tampa superior

Itens pequenos e leves
para acesso rápido.

Corpo

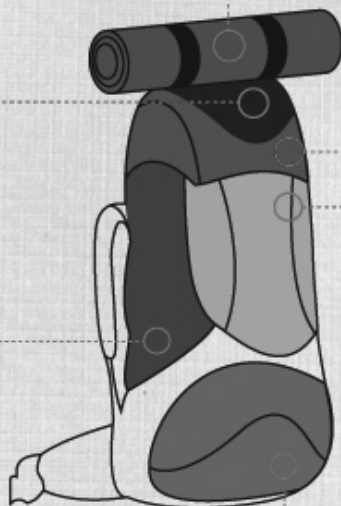
Itens de grande volume
ou peso, que não serão
acessados durante a
caminhada.

Bolsos laterais

Itens de acesso corriqueiro.
Divida os lados esquerdo e
direito de forma temática.
Se você é destro, deixe os
itens mais importantes do
lado direito.

Acesso inferior

Este acesso raramente é
usado, uma vez que é quase
impossível de fechá-lo após
aberto e um item removido
atrapalha a estabilidade do
conjunto.



BARRACAS

CARACTERÍSTICAS DE UMA BOA BARRACA

- Ter armação interna ou preferivelmente externa, com polos bem construídos, leves e resistentes, de duralumínio ou fibra de vidro resinada.
- Ter costuras duplas, transpassadas e impermeabilizadas.
- Ser fácil de montar e desmontar.
- O tecido do chão deve ser espesso, impermeável e resistente, preferivelmente de náilon impermeabilizado ou tecido vulcanizado.

- Altura preferivelmente não superior a 1,5 metros, especialmente quando se tratar de acampamento nas montanhas.
- Observe-a quando armada: deve ser firme, aerodinâmica, sem franzido ou dobras.
- O sobreteto deve ser mantido afastado do teto, aproximadamente 10 cm, e suas bordas devem quase tocar o solo.
- Os esqueques devem ser de alumínio ou plástico, com um desenho que os torne resistente à tração.

CUIDADOS COM A BARRACA

- Ao armar e desarmar a barraca não pise calçado em cima do tecido.
- Ao desarmá-la, procure limpar e secar seu interior e exterior. Se estiver molhada de água de chuva, não se esqueça de providenciar a secagem assim que puder. Se for água do mar, lave-a antes com água doce e seque-a em seguida.
- Observe periodicamente as costuras. Sempre que recosturar ou remendar, reimpermeabilize o local com selante de silicone, cuidando para deixar apenas uma fina camada.
- Não a mantenha embalada por um longo tempo. Periodicamente estenda-a por alguns minutos num local arejado e com sol para preveni-la do mofo.
- Não cozinhe no seu interior. A maioria das barracas modernas possui um avanço próprio para isso.
- Dificilmente uma barraca precisará ser lavada. Caso seja necessário, passe apenas um pano úmido cuidando para não encharcá-la, colocando em risco sua impermeabilidade.

- Evite cores como o vermelho ou laranja, que atraem certos insetos e espantam os pássaros.
- Ao acampar nas praias, em vez de fincar os espeques, enterre-os na areia. Ao invés de usar espeques, um galho seco, caído, também enterrado funcionará melhor.
- Recorte, de uma câmara de ar de automóvel, anéis para serem usados como esticadores entre as espias e os espeques. Essa medida manterá sua barraca mais segura e sempre esticada, mesmo durante uma ventania.
- Lembre-se de que várias substâncias químicas causam danos tanto aos tecidos, como aos impermeabilizantes, assim como os óleos de qualquer tipo: detergentes, repelentes de insetos, combustíveis, etc.



Para saber mais, consulte:

*Guia da Aventura Escoteira – Pista e Trilha
Guia da Aventura Escoteira – Rumo e Travessia
Guia do Desafio Sênior
Acampar e Explorar*



ANOTAÇÕES

COMIDA MATEIRA

COMIDA DE CAMPO

Alimentação feita no campo com o uso de panelas.

COMIDA MATEIRA

Alimentação feita no campo com o uso de utensílios diferentes, como: folha de bananeira, grelhas, pedras, gravetos e etc.

DICAS PARA PROGRAMAR

- Em uma atividade escoteira, a cozinha mateira deve ser um módulo, com início, desenvolvimento e fim.
- É imprescindível que haja um treinamento dos escotistas e jovens antes da atividade.
- É importante que seja feito um acampamento ou bivaque experimental.
- Quando a comida mateira fizer parte de uma programação maior, deve ser dado o tempo suficiente para que a atividade seja bem desenvolvida.
- O tempo deve ser compatível e suficiente para que os jovens “curtam” a refeição, tanto no fazer a comida quanto em comer.

DICAS PARA COZINHAR

- Sempre fazer um furo no ovo, na parte mais larga, para que ao cozinhar não quebre (pois existe uma bolsa de ar que se expande ao aquecer). No ovo no espeto, ao espetar o palito de churrasco um pouco acima do meio para pegar a gema. O ovo deverá ser cozido na brasa, mais afastado do fogo, para que não cozinhe rápido demais e venha a explodir.
- A carne não deve ser salgada com antecedência. Deve-se colocar o sal e temperos na hora de cozinhar. O sal desidrata a carne fazendo com que ela fique dura.
- Ao embrulhar os alimentos que vão para a brasa ou chapa, enrolados em papel alumínio, fazer uma trouxa que tenha espaço para o ar quente circular, cozinhando

melhor o alimento como um todo, pois se houver caldo não derrama do pacotinho.

- Cada alimento tem uma posição melhor para cozinhar, uns em cima da brasa, outros dentro da brasa, outros mais acima.

COZINHANDO A LENHA

O grande segredo da culinária mateira está nas brasas. Para tanto, uma boa fogueira torna-se necessária.

Para acender e manter melhor o fogo, siga as instruções abaixo:

- Consiga bastante madeira seca e empilhe separadamente de acordo com a grossura e o tamanho;
- Arme a fogueira;
- A partir do momento que o fogo tenha pegado, vá colocando lenha mais grossa até formar um bom braseiro;
- Continue a manter o fogo com lenha média e grossa;
- Nunca deixe de colocar lenha, pois o fogo terá que se manter na mesma intensidade (cuidado para não abafar);
- As panelas serão colocadas sobre uma grelha que está apoiada sobre uma pedra ou tijolos bem equilibrados;
- Lembre-se do seguinte: gravetos pegam fogo, porém não fornecem o calor necessário para o cozimento dos alimentos; portanto, use lenha grossa para manter a fogueira. A melhor forma é ter esta lenha cortada em achas.

O FOGO DE TRINCHEIRA

Este fogo consome pouca lenha, oferece menos riscos, não é incomodado pelo vento e não irradia tanto calor, sendo apropriado para os dias quentes. Construa uma valeta mais rasa e larga de um lado, e mais funda e estreita do outro, para que o vento sopra do lado mais largo para o mais estreito. Se o chão for duro, corte as bordas bem retas, de modo que apoiem as grelhas ou panelas. O único inconveniente deste fogo é ficar ao nível

do chão, o que deixa seu uso um pouco desconfortável. Mas, ficar ao redor dele, proporciona momentos na equipe de muito prazer.



Para conhecer essas e outras receitas, consulte:

Guia da Aventura Escoteira – Pista e Trilha
Guia da Aventura Escoteira – Rumo e Travessia
Guia do Desafio Sênior
Acampar e Explorar

RECEITAS PARA UMA REFEIÇÃO MATEIRA

- Kabobs ou empadão de verduras e/ou carne;
- Kafta ou carne e/ou frango e/ou queijo no espeto;
- Ovo no espeto e/ou ovo no barro;
- Peixe assado e/ou peixe recheado assado;
- Batata assada com requeijão e/ou com carne moída;
- Pão a caçador (salgado ou doce) no espeto ou vara;
- Fruta caramelada;
- Panqueca doce, com frutas ou com açúcar, canela ou achocolatado.



ANOTAÇÕES

PIONEIRIAS

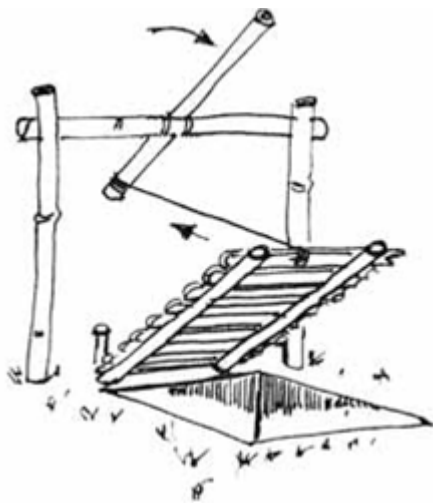
As pioneirias proporcionam o conforto de um acampamento. Algumas delas são indispensáveis em um acampamento de três ou mais dias, e você deve estar apto a ajudar a projetar e construir qualquer uma delas.

Fossa com tampa - um escoteiro não deixa vestígios de sua passagem pelo local, e deve ser muito cuidadoso com as sobras e lixo que produz. O equilíbrio ecológico é frágil e necessita de nossa ajuda para se manter.

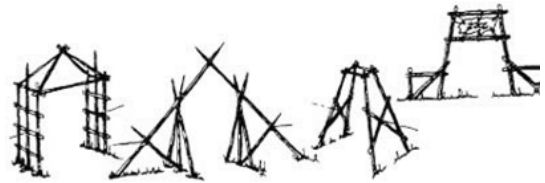
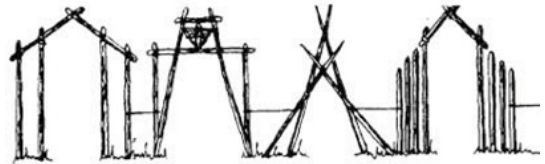
Separe o que for lixo ou rejeito em dois grupos:

a. Biodegradáveis rápidos: são todos aqueles de origem orgânica, como restos de comida e papéis. Este lixo pode ser descartado em uma fossa escavada longe de fontes de água. A cada dia cubra com uma camada fina de terra. Com objetivo de produzir a decomposição desse lixo, transformando-o em composto útil à natureza, jogue água dentro da fossa antes de cobri-la definitivamente.

b. Biodegradáveis lentos: são aqueles que têm algum grau de industrialização, e em geral receberam elementos que o preservam. Sempre que possível este tipo de lixo deve ser colocado em sacos de lixo e retornar para a cidade, onde será descartado. Somente se houver absoluta necessidade de eliminá-lo ainda no campo, recomenda-se que se queime tudo antes de cobrir com terra.



Pórtico - o pórtico é a entrada do “Canto de Patrulha”, e deve ser preparado de forma a que seja prático e identifique a Patrulha. É interessante colocar um portão, que pode ser acionado de forma criativa, e também assegurar-se que a cerca de campo evite a passagem de animais domésticos.



PIONEIRIAS BÁSICAS

Num acampamento de três dias, é interessante ter pelo menos as seguintes pioneirias básicas:

1. Canto do lenhador com porta ferramentas;
2. Toldo;
3. Mesa com bancos;
4. Dispensa;
5. Tripé.

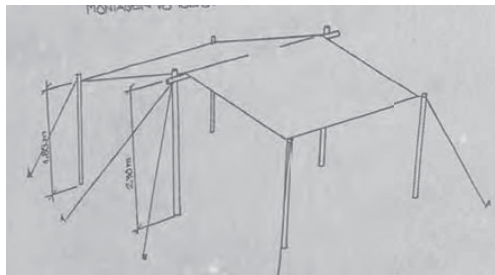
CANTO DO LENHADOR COM PORTA FERRAMENTAS

Normalmente, é a primeira pioneiria a ser montada no campo, pois precisaremos dele para termos mais segurança ao montarmos as outras pioneirias. Caso haja possibilidade de chuva iminente, o toldo pode ser feito primeiro para garantir a continuidade do trabalho debaixo do mesmo. Deve ser instalado num local afastado das demais construções do campo e não deve haver galhos de árvores baixos sobre ele para evitar acidentes. O tamanho dependerá da maior ferramenta de corte que a Patrulha possuir, conjugado com a envergadura do jovem que irá utilizá-la, buscando formar-se um espaço que seja suficiente para trabalhar com segurança. A cerca deverá balizar e evitar que alguém possa ultrapassá-la facilmente, assim, sua altura deverá ser próxima da cintura, nem muito alta, nem muito baixa. O cepo deverá ficar numa posição central e isolado das demais construções do canto do lenhador. É extremamente importante que o cepo fique bem fixo, não podendo balançar com a sua utilização, evitando acidentes. O porta ferramentas deve ter altura compatível, evitando que os jovens tenham que se agachar para utilizá-lo.



TOLDO

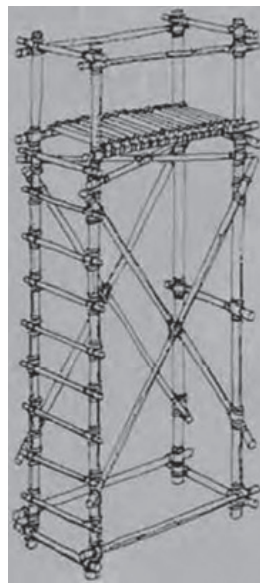
Depois do canto do lenhador, inicie a montagem do toldo, pois será sua proteção contra o sol e a chuva. As laterais deverão ser ter altura suficiente para que seja possível movimentar-se sem necessidade de contorcionismos:



GRANDES PIONEIRIAS

As grandes pioneirias são uma demonstração de qualidade técnica, organização, trabalho em equipe e criatividade. Tudo isso é necessário para montar grandes estruturas de forma segura e eficiente. A seguir um exemplo de pioneiria de médio/grande porte:

Torre de observação: sempre que for necessário ampliar a área de observação e supervisão, uma boa alternativa é a construção de uma torre. Esta é, também, uma boa forma de observar animais.



(Fonte: texto extraído do Guia do Desafio Sênior)

PROCESSOS DE ANCORAGEM E ESTIRAMENTO DE CABOS

ANCORAGEM

Denomina-se de ancoragem um dos meios utilizados para garantir a estabilidade e fixar ao terreno uma grande peça, tal como uma ponte, uma torre ou outra estrutura qualquer.

A ancoragem mais simples é aquela em que os cabos que sustentam a estrutura são presos em uma árvore, mas nem sempre isso é possível, razão pela qual é bom conhecer outros processos.

PROCESSOS DE ANCORAGEM E ESTIRAMENTO DE CABOS

Enterrando um pique ou uma estaca

O espeque ou estaca é enterrado com o uso de um maço ou marreta. A colocação do espeque deve levar em conta o ângulo formado com o cabo que ele irá sustentar, que deve ser de 90 graus.

Construindo um espeque ou uma estaca

Para usar em uma ancoragem pode ser pioneira o um espeque ou estaca maior, que:

- A ponta deve ser afiada para penetrar no solo com facilidade (use o machado);
- A cabeça deve incluir um entalhe acima contras como se a corda vai escapar (Use a serra para o entalhe);
- O entalhe enfraquece o espeque, que pode rachar quando golpeado pelo maço. Por isso ele deve ser cortado levemente, como mostrado (se a linha pontilhada não passa através da ranhura é bom). Então, quando você bater com um maço as tensões no entalhe serão insignificantes.

Ao se projetar e se construir uma ancoragem deve-se considerar as seguintes variáveis:

Tipo de solo;

Esforço mecânico a ser submetido ao sistema. Cargas dinâmicas ou estáticas;

Dimensionamento dos materiais a serem utilizados (estacas, cabos, sisal);

Qualidade, procedência e tipo da madeira empregada na fabricação das estacas.

Outro aspecto de extrema importância no que tange a segurança e manutenção da integridade da ancoragem é o Alinhamento do sistema. A ancoragem deverá ficar em linha reta com o esforço a que será submetida,

pois o menor desvio produzirá tensões indesejáveis, descompensando ou gerando sobrecargas que poderão romper o sistema.

CONSELHOS PRÁTICOS

Procure utilizar estacas de madeiras resistentes, sempre que possível, extraídas de uma mesma espécie de árvore;

As bitolas das estacas devem ser as mais próximas possíveis;

É comum ocorrer o esmagamento da cabeça ou rachaduras em toda a extensão da estaca, ocasionadas pelas pancadas de marreta. Para evitar ou minimizar tais inconvenientes, faça uma falçaça bem apertada ou anéis de arame nas extremidades superiores das estacas;

Posicione a estaca de forma correta, só então comece a enterrá-la, sempre aplicando golpes uniformes de marreta;

Não dê golpes nas laterais da estaca para corrigir o direcionamento: é um procedimento incorreto;

Após aplicar as ligações de sisal, nunca bata nas estacas, pois tal procedimento provocará tensões indesejadas, pondo o sistema em risco;

Ao terminar a construção de uma ancoragem é indispensável a realização de uma rigorosa inspeção e testes, afim de assegurar uma alta margem de segurança;

Em termos concretos, o conjunto deverá ser testado através de cargas de trabalho superiores àquelas que será submetido durante a atividade. Porém nunca chegue próximo a carga de ruptura dos materiais empregados;

Durante a utilização de ancoragens, posicionar vigias, quantos forem necessários, com o intuito de informar sobre possíveis deformações das estruturas e danos ocorridos nos materiais.

A tripla âncora

Às vezes um ponto de suporte não é forte o suficiente para suportar a tensão exercida. O sistema chamado de Trilha Ancora é bastante forte, pois distribui a força exercida pelo cabo em vários lugares (três espeques). Ele usa três espeques fixados em linha, ligados por cabo. Observe que o cabo deve sair da cabeça do espeque da frente até a base do espeque de trás.

Ancoragem com Tronco

Neste sistema usamos um tronco para distribuir a força exercida pelo cabo em vários lugares. Esses pontos são reforçados por espeques trazeiros, aliviando a tensão aplicada nos espeques frontais.

Ancoragem “Corpor Morto”

Aqui o sistema começa enterrando um tronco, em torno do qual o cabo foi amarrado, em uma trincheira perpendicular à corda. Não se esqueça de cavar uma passagem para a corda.

Proteção das árvores

Você precisa ter cuidado ao usar uma árvore como ponto de ancoragem para não danificar a casca e nem a corda. Isso pode ser feito usando algumas lonas de proteção para

proteger a casca de atrito. Também pode ser necessário o uso de lonas ou estofamento, se a corda estará sujeito ao atrito excessivo, especialmente no caso de uma ponte de

macaco. Isto é particularmente importante quando se usa cordas sintéticas que são propensas a derreter, se em uma situação de atrito ou se duas cordas estão esfregando umas contra as outras.

SISTEMAS DE ESTIRAMENTO DE CABOS

Quando se usa ancoragem para manter uma estrutura de madeira é normal que também se necessite esticar os cabos de sustentação.

Existem algumas formas de fazer isso.

Torniquete espanhol

O Torniquete é feito com dois bastões, e serve para esticar um cabo. Para terminar e não escapar, deve-se unir um dos bastões com o próprio cabo, através de duas falças.

Sistema de roldanas

Trata-se de uma combinação de cordas e polias que permitem trocar força por distância. Quando você usa apenas uma roldana não há qualquer diferença na força aplicada. Você vai apenas mudar a direção da força.

Para ter um sistema são necessárias pelo menos duas roldanas, fazendo com que a força seja dividida entre elas. Mas, veja que você precisará puxar um comprimento de corda duas vezes maior do que apenas com uma roldana. Existe, então, uma relação entre força e distância. A força necessária diminuiu pela metade, enquanto o comprimento da corda dobrou.

O sistema pode admitir mais roldanas, usando o mesmo princípio, diminuindo proporcionalmente a força necessária para esticar o cabo, mas a cada nova roldana será necessário aumentar também o comprimento do cabo.

Na falta de roldana este sistema pode ser aplicado usando moitões ou outra peça de aço em seu lugar.

Volta do enfardador

A Volta do Enfardador é usada para esticar um cabo quando não existem outros recursos. Usa o mesmo princípio do sistema de roldana, ou seja, o segredo está no uso de dois pontos para correr o cabo (o espeque e a laçada no próprio cabo) que faz com que a força exercida seja a metade do peso.



ANOTAÇÕES



RECURSOS EDUCATIVOS NA ALCATÉIA

TRABALHOS MANUAIS

Por meio do Trabalho Manual, o jovem poderá descobrir um “passatempo” que o agrade quando criança, sendo útil depois, quando adulto. Assim, é muito importante que ele experimente os mais variados tipos de técnicas, a fim de poder identificar estas situações.

Tudo na vida tem um objetivo. No Trabalho Manual não é diferente. A aplicação de um Trabalho Manual poderá atender:

a) ao Desenvolvimento Pessoal do Jovem – aplicando trabalhos manuais que auxiliem a minimizar determinadas carências, por exemplo, a falta de concentração, a dificuldade com a coordenação motora fina, a atenção...

b) ao desenvolvimento de Especialidades.

Etapas do Planejamento:

- 1- Objetivos a serem atingidos
- 2- Escolha do trabalho a ser realizado
- 3- Especificação do material a ser utilizado
- 4- Tempo de duração do trabalho
- 5- Ensinar ao jovem a trabalhar com o material
- 6- Avaliação do trabalho (de acordo com o nível e a capacidade do jovem)

DRAMATIZAÇÕES

As dramatizações são minas de auxílio, principalmente, para crianças que estão na idade do drama, do faz-de-conta e da ficção como os Lobinhos. É um processo valioso e muito popular de educação do caráter, caracterizar-se e representar pequenas peças. Às vezes é útil em ligação com as histórias contadas aos Lobinhos. (B-P, 1985).

As dramatizações desenvolvem:

- percepções: auditiva e visual
- concentração
- a essência das emoções e das paixões
- a perda da inibição
- expressão: oral e corporal
- memória
- extroversão
- criatividade
- emoção

- disciplina
- sociabilidade
- caráter
- auto-afirmação
- vida em equipe

A dramatização leva à livre expressão da imaginação criativa – à expressividade da criança.

DRAMATIZAR = IMAGINAR

Fundamental para o processo de desenvolvimento da inteligência.

Aplicação – de forma prática, envolvendo três elementos essenciais:

- 1- Forma
- 2- Tema
- 3- Tipos

1. FORMA

Engloba os seguintes elementos: enredo, organização das falas, expressão corporal, caracterização, sonorização, iluminação e cenário.

CENÁRIO

- fonte inesgotável de atividade
- criatividade
- habilidade manual
- habilidade de montar um projeto de grupo

O cenário ajuda no entendimento do enredo e facilita a criação de atmosfera para representar. O cenário pode ser:

a) tridimensional – interior: objetos – época, situação econômica, etc... – exterior: elaborar com papéis, bolas, flores,...

b) Plano – pano pintado – árvores recortadas, montagens

c) Um ou mais cenários – fechar a cortina

d) Miniaturas – fantoches – sombras de dedos, etc.

2. TEMA

Podem ser utilizados a partir de histórias, contos, fábulas, passagens bíblicas, lendas, poesias, canções...

As fontes existentes para escolha de temas para dramatizações são inúmeras. A escolha do tema pode ser:

- livre – criam da melhor forma que entenderem
- balizado por um título (época, povo, ...)
- Ex: Chegada em Marte. O rapto da Bruxa, ...
- direcionado – fábulas, parábolas, trecho da história

de Mowgli, ...

- dirigido – texto especialmente escrito para representar com cenários, ...

3.TIPO

Entre os tipos de dramatizações podemos encontrar:

- Mímicas
- quadros parados
- Radionovelas
- operetas
- falas e versos
- jograis
- teatro de fantoches
- teatro de sombra
- teatro de vara
- grandes peças

A combinação destes elementos – forma, tipo e tema – é que formará a apresentação, sendo admitidas inúmeras variações.

PREPARAÇÃO PROGRESSIVA

As dramatizações são fontes de enriquecimento para elaboração de nossas atividades. Devem ser aplicadas progressivamente, a partir de desafios mais simples (fábula conhecida é mais simples do que a palavra lealdade, por exemplo) aumentando gradativamente o grau de dificuldade quanto à montagem e encenação.

A preparação deve ser realizada através de músicas, jogos (de observação, imaginação, ritmo, reflexos, concentração de sentidos, expressão corporal), contar e ouvir histórias, trabalhos manuais, jogos dramatizados, brincadeiras com rimas, caracterizações.

Para atendermos aos Lobinhos mais tímidos, é importante trabalharmos com tipos que não exijam a exibição do corpo, como por exemplo: radionovela, teatro de fantoches e de sombras.

Etapas do Planejamento:

- Objetivo
- Incentivação
- Tipo e duração

- Jogos a desenvolver
- Escolha da peça
- Ensaios e avaliações
- Montagem dos figurinos
- Ensaio geral
- Apresentação
- Avaliação final

Com base nos exemplos acima, fica fácil visualizar a riqueza que as dramatizações representam na elaboração das nossas atividades.

É importante salientar que as dramatizações devem ser aplicadas progressivamente, oferecendo-se primeiro desafios mais simples quanto ao tipo, ao tema e a forma, assim: quadros parados são muito mais simples do que fazer uma opereta e serão vencidos facilmente pelos mais tímidos. Aliás, em se tratando de timidez, as formas em que não se exige a exibição do próprio corpo são as mais adequadas (exemplo: a radionovela e os fantoches e sombras).

A dificuldade é também progressiva no tocante ao tema: uma fábula conhecida é muito mais simples de representar do que a palavra “lealdade”, por exemplo.

Finalmente, podemos alternar as solicitações feitas aos jovens com a forma. Podemos por exemplo: oferecer o enredo pronto, porém os jovens deverão desenvolver a caracterização e o cenário. Isto será um excelente exercício de criatividade. As dramatizações são preciosas também porque se combinam vários recursos.

HISTÓRIAS: SUA IMPORTÂNCIA NO NOSSO MÉTODO

As histórias são muito usadas no nosso trabalho, devido a inesgotável variedade de temas, os efeitos educacionais conseguidos através delas, e, por último, não tem qualquer exigência de recursos para sua aplicação.

Existem vários argumentos a favor das histórias. Para o lobinho, uma boa história constitui um favor, uma maneira de crescer. Cada lobinho vai tomando para si papel de herói, vai se vendo valente, leal, arrojado, amigo, vencendo todas as dificuldades com sua sabedoria e destreza. Aí não importa aonde e quando ele está a fazer as mesmas coisas.

Esse é por certo o mais magnífico dom da criança, o de poder se transformar em qualquer coisa que queira, desde uma ilha deserta até em um avião. Esse dom se desenvolve nela desde a mais tenra idade; quando esta fazendo o papel de leão, não esta apenas imitando gestos e ruídos, não esta imitando um leão, naquele momento ela é um leão. Esse dom maravilhoso precisa ser alimentado e

acalentado, senão se perde. É um direito das crianças que lhe contem histórias, elas lhe são tão necessárias como o sol para os vegetais verdes.

O ideal que devemos alcançar é contar uma história, ao menos, uma vez por mês, e tal coisa não é difícil de ocorrer na prática. Aqueles Velhos Lobos que nasceram com o dom de contar histórias, não terão dificuldades de contar uma infinidade delas, mas a maioria de nós não teve esse tipo de sorte. Todos nós, por pior que nos consideremos na arte de contar algum fato, podemos com perseverança chegar a nos tornarmos bons relatores e até mesmo geniais nesse tipo de arte.

É conveniente começar com histórias curtas contadas a poucas pessoas, o sucesso que você vai obter o incentivará a prosseguir. Devemos sempre pensar naquilo que nossos lobinhos gostam e naquilo que queremos ensinar. Tão importante como o ato de contar histórias é o preparo que devemos ter para contá-las.

1.COMO USAR?

Sabemos que contar uma história por si só já é um excelente recurso de auxílio para a progressão do jovem, bastando para atingir o duplo objetivo: ENTRETER E ENSINAR. Porém, à medida que vamos elaborando as nossas atividades, começamos a combinar estes recursos, e aí, as histórias aparecem em um papel de destaque.

Como introduzir os lobinhos a viverem uma reunião especial, seguirem conosco para uma excursão aventureira ou empolgarem-se com a trama de um grande jogo ou um jogo noturno, se não criarmos inicialmente o ambiente adequado? E a criação deste ambiente poderá usar de caracterização e decorações cuidadosas, mas somente terá sucesso se o chefe for muito habilidoso, que dará o arranque inicial contando uma bela história. O mesmo se dará, entre uma atividade e outra, o tema abordado, terá nexos, seqüência, através do chefe que a está dirigindo, o qual contanto pedaços da história enredo, irá ligando uma parte a outra.

Assim, à medida que o chefe vai adquirindo capacidade de fazer atividades mais complexas, vai sentindo a necessidade de aperfeiçoar sua técnica de contar histórias, o que se dará treinando, fazendo cursos e através da própria dedicação, pesquisando em livros sobre o assunto bem como buscando referência na vasta literatura dedicada as idades dos lobinhos que trabalhamos.

2.PARA QUE USAR?

É desnecessário perdermos palavras para reafirmar o óbvio, as crianças gostam de ouvir histórias! Partindo-se, então desde princípio inquestionável e vital para que possa ser utilizado como recurso na progressão pessoal do jovem, passemos a analisar os fins educacionais que obtemos com essa pratica.

O primeiro argumento (já plenamente decorrido no CB Lobinho) é a incapacidade da criança da faixa etária de lobinhos de raciocinar, no abstrato. Assim, virtudes, maus hábitos, defeitos ou esforços louváveis, que interferem no comportamento social do individuo, gerando conseqüências na sua vida, não podem ser entendidos com esta clareza pelos lobinhos. Há falta, também, de referencial para eles, capaz de associar uma questão de comportamento a um fato, fulano agiu assim e deu-se mal... A falta de lealdade de beltrano fez a verdade vir à tona. Se nós adultos, com tanta vivência muitas vezes nos perdemos para associar tendências a fatos, prever se determinada atitude levará ao melhor, o que pensar das crianças, vivendo tão poucas experiências e com o mundo todo a descobrir!

A história trará este referencial, transformará o abstrato no concreto. O povo macaco sem lei e disciplina, aparentemente só brincava, mas padecia de fome e de doenças. Tabaqui não tomava partidos, não tinha, porém, nenhum amigo verdadeiro. A cigarra cantou no verão, mas chorou no inverno. A perseverante e lenta tartaruga venceu a lebre.

A história traz o abstrato ao entendimento dos lobinhos, e com isso municia-os de experiências que aumentarão sua vivencia e também aumentando suas possibilidades dentro do relacionamento social.

O trabalho do Escotista com estas figuras, que sintetizam uma série de conceitos, proporcionará, também que ele conheça melhor os seus meninos, que expressando suas opiniões dentro do concreto que é a temática da própria história, manifestarão os sentimentos abstratos que povoam seu íntimo.

A conversa em torno da história é o momento ideal para atribuir às palavras uns significados concretos, reais, dirimir preconceitos e idéias falsas.

As histórias aumentam, também o horizonte dos ouvintes, com elas, eles "conhecem" a "China", as "Arábias", "pisam na Lua", voam através do tempo, da pré-história aos dias de hoje, travam conhecimentos com fadas, duendes, monstros e heróis.

Estas emoções semeiam a imaginação e estimulam a criatividade.

Em última análise as histórias ensinam a criança crescer e a pensar.

3. ONDE ENCONTRÁ-LAS?

Os Chefes de Lobinhos não podem esperar que vão adquirir um repertório de histórias infantis, nos cursos de formação, nem tão pouco que um “raio do dom da criatividade” cairá sobre eles juntamente com o cordão da Insígnia da Madeira.

Embora estas palavras pretendam ser apenas uma brincadeira, às vezes agimos como se assim fosse...

É preciso muito esforço e dedicação de cada chefe para estudar o mundo a que pertencem nossas crianças.

Temos que pesquisar, ler literatura especializada, ler literatura feita para eles, inteirar-se do currículo escolar, conhecer seus heróis, sejam eles pertencentes aos desenhos animados ou histórias quadrinhos, assistir filmes, conhecer suas brincadeiras e preferências.

E só dessa forma que saberemos escolher, dentro de um repertório formado, qual história se adapta aquela situação comportamental que desejamos (ou precisamos) abordar. Qual história infantil será melhor para o enredo básico daquela excursão ou reunião especial.

Nosso fundo de cena esta fincado na Jângal, e desta preciosíssima história tiramos nossos exemplos principais, dela tiramos a linha mestra da meta que iremos atingir.

Porém, o excesso de apelos a que a criança esta sujeita nos dias de hoje, faz com que diversas outras fantasias apontem no seu cenário (porem, infelizmente, quase nenhuma delas objetivando construir algo na criança) e assim, nós não podemos ficar indiferentes a essa situação. É preciso que, sem abandonar os propósitos do Livro da Jângal, façamos atividades utilizando outros personagens, com intuito de auxiliar em nossas reuniões.

Assim é necessário estudar, pesquisar, testar e treinar, uma história levará a outra, uma idéia daqui junto com outra de lá, surgirá uma terceira inteiramente nova, somando-se assim, as diversas idéias aprendidas, as próprias criadas formando um manancial inesgotável de matéria prima para uso em nossas programações.

É importante, para orientar a escolha dos textos úteis, saber exatamente os interesses predominantes de assuntos na faixa etária que trabalhamos.

7 anos - aventuras no ambiente próximo;
- família, comunidade;
- histórias de fadas

8 anos - histórias de fadas;
- histórias vinculadas a realidade

9 anos- histórias de fada com enredo mais elaborado;
- histórias humorísticas;
- aventuras, narrativas de viagem, explorações, invenções

10 anos - fábulas, mitos e lendas.

4. COMO ESTUDÁ-LAS?

Estudar uma história é em primeiro lugar, divertir-se com cada uma, captar a mensagem que nela implícita e em seguida, após algumas leituras, identificar os seus elementos essenciais.

Uma história pode ser compreendida em quatro partes:

- INTRODUÇÃO
- ENREDO
- PONTO CULMINANTE
- DESFECHO

INTRODUÇÃO: É o que situará os ouvintes no tempo e no espaço, apresenta os principais personagens. Ela deve ser clara, sucinta, curta, mas o suficiente para esclarecer os componentes que comporão a história.

Se a versão original não satisfizer todos os requisitos acima, caberá ao narrador, com sua imaginação completá-la.

ENREDO: A sucessão de episódios, os conflitos que surgem e a ação do personagem forma o enredo. É importante destacar o que é essencial e o que são detalhes.

O essencial deve ser rigorosamente respeitado, já os detalhes podem variar conforme a criatividade do narrador, a situação que se deseja abordar ou o tipo de audiência.

As histórias da Jângal são todas muito ricas em detalhes, porém, de linguagem árida, difícil para a compreensão da criança. É preciso então “captar” o essencial da história, a sucessão de fatos que levará a mensagem.

Tomamos, por exemplo, as Caçadas de Kaa, o que é importante?

- A repreensão de Baloo
- A conversa de Baloo e Bagheera
- O rapto de Mowgli
- A forma de persuasão a Kaa
- O auxílio de Chill
- A recepção a Mowgli
- O comportamento dispersivo dos macacos
- A decepção de Mowgli

E assim por diante.

Agora, a louca corrida dos macacos levando Mowgli entre as árvores, a discrição da cidade perdida, a descrição de cada golpe de batalha, são detalhes, pertence muito ao narrador que imprimirá as suas próprias características a eles.

PONTO CULMINANTE: Em uma história bem produzida, o ponto culminante surge como uma conseqüência natural dos fatos narrados ordenado e sucessivamente. Uma história poderá conter vários pontos de emoção. Ainda em *Caçadas de Kaa*:

- Aceitará Kaa acompanhar o urso e a pantera?
- Os três chegarão ao destino?
- Mowgli realmente ficará como rei do povo macaco?

Mas, indubitavelmente é o desfecho da batalha que se constitui do clímax da questão. O narrador deverá estudar a intensidade da emoção em cada fato, identificando, porém, qual o seu ponto culminante. Deverá estudar, também, as estratégias para despertar as sensações desejadas para cada fato.

DESFECHO: A história seguindo em um crescente, atingiu o ponto culminante e agora somente o que resta é terminá-la! A conclusão poderá ser simples, sem fazer alusão a moral da história ou lições que elas encerram. Uma boa narração expõe a conclusão, cabe aos ouvintes captá-las. Pode-se fazer um debate sobre a história depois da narração, mas isto seria uma outra atividade e as conclusões obtidas não fariam parte da narrativa.

No estudo da história, devemos identificar as quatro fases, a fim de darmos o tratamento adequado a cada uma. É muito útil também fazer uma sinopse da história, que serviria de base para treino e para a identificação da necessidade de utilizar algum recurso e como prepará-lo. Seria ideal que a história estivesse bem treinada, para dispensar no momento da narração a utilização da sinopse, porém, se tal acontecer, ela servirá como um bom apoio.

5. COMO NARRÁ-LAS?

Contar história é uma arte que poderá ser nata em uma grande parcela de elementos que procuram a atividade de educador, porém, a um nexos em pensar que, embora essa qualidade não seja visível em alguns, certamente haverá em todos que procuram um trabalho

com crianças, uma predisposição, um dom “escondido” que poderá eclodir mediante treino, estudo e observação de algumas lições didáticas.

Alguns elementos importantes para narrar uma história:

CONVERSA INFORMAL – é útil antes de iniciar a conversa propriamente dita, iniciar um bate-papo informal o que evitará interrupções ou constrangimentos. Por exemplo: Vou contar uma história sobre uma fazenda. Alguém já foi em uma? Isto evitará interrupções do tipo: quando eu fui à fazenda do meu tio... Quando eu tomei o trem para... etc. Esta conversa também identifica se a história poderá ferir alguma sensibilidade, o que, em sendo o caso poderá ser suspensa a tempo.

HORA E LOCAL – Os lobinhos deverão sentar-se em círculo com o narrador fazendo parte do mesmo, é interessante ser usada após um jogo movimentado, pois, a energia estará mais descarregada e a atenção será maior. É conveniente não utilizar o recurso de contar histórias após as refeições e tarde da noite, a atenção poderá ser pequena.

INTERRUPÇÕES – É raro ocorrer, interrupções se a história estiver bem contada, mas existem casos. É conveniente não interromper a narração de forma alguma, um gesto, um sorriso, no máximo, uma palavra, deverá brevar o ouvinte mais inquieto.

INTENSIDADE – A intensidade da voz deve variar de acordo com as emoções que se deseja passar. O narrador, porém, não deve constituir-se em um ator, gesticulando-se e movendo-se freneticamente, isto roubará a atenção ao enredo, fixando-se no ator.

CLAREZA – O narrador deverá treinar para concluir qual é o volume de voz que necessita para ser ouvido por todos sem gritar. É comum o fracasso de uma boa narração, palestra ou esquete, simplesmente, porque o público não a ouve. Outro cuidado que se deve tomar é com a dicção, o que também é um treino. É de importância fundamental ao lidar com crianças o uso de vocabulário adequado ao entendimento delas. Uma palavra desconhecida, em uma frase chave, levará a ruína talvez o objetivo principal: a conclusão da história. Incômodos indesejáveis são os “tiques”: não é? Certo? E daí... Inúmeras vezes repetidas devem ser banidas mediante disciplina e auto controle.

Em resumo, uma boa narração, precisa, antes de tudo, de absoluta segurança e naturalidade, e isto só se consegue por quem está perfeitamente entrosado com o assunto, domina a técnica e está convenientemente preparado para contá-la.

Entretanto nada disso funciona se o contador de histórias não gostar de crianças e não se divertir tanto quanto elas com a história. Funciona, quando é capaz de sentir que o ato de narrar é uma interação integral e é capaz de captar com sensibilidade a mensagem implícita na narrativa.

6. RECURSOS AUXILIARES

A narração poderá ter como suporte diversas técnicas, cada qual constituindo-se em um novo desafio para os chefes, no tocante e aperfeiçoar seu conhecimento de aplicação. São alguns exemplos:

USAR O PRÓPRIO LIVRO – Se a história for baseada em livro com boas e fartas ilustrações, o mesmo poderá ser levado e sendo apontadas as figuras correspondentes ao momento da narrativa.

COM GRAVURAS – Fazer uma seqüência de quadros (ampliados dos próprios livros, ou, fotografados, sendo nesse caso, projetados em slides) que serão expostos à medida que a narração evolui.

COM FIGURAS SOBRE O CENÁRIO – O cenário será um quadro básico, e as figuras (talvez cada personagem em algumas posições diferentes) irão compondo as cenas conforme o desenrolar. As figuras poderão ser presas com tachinha ou do tipo flanelográfico (feltro no quadro e lixa grossa nas figuras) ou com “velcrom” colado uma das partes no quadro e a outra nas figuras.

FANTOCHES – São muito apreciados pelas crianças e podem ser usadas por mais de um narrador. Outra vantagem é ter o roteiro escrito, o que facilitará bastante a tarefa. Existe uma técnica para o trabalho com fantoches, cujo acesso deve ter-se através do curso técnico respectivo ou de literatura apropriada.

TEATRO DE SOMBRAS – O mesmo processo que o quadro de figuras móveis, porém, com uma vantagem, não há necessidade de ter-se um bom desenhista na mão, basta somente o desenho de silhuetas.

DOBRADURAS – Outra arte que pode representar muito mais figuras que nossa imaginação pode alcançar. Realmente não é uma técnica acessível a todos, mas há os que fazem e o efeito é surpreendente.

MAQUETE – Também alcança um profundo sucesso e é mais simples do que parece, uma floresta de papel crepom, uma casinha de papelão e pequenos bonecos de feltro comandados por um contador habilidoso, operara maravilhas historia “Embragues da Primavera”, por exemplo.

INTERAÇÃO COM A PALESTRA – Poderá ser feita uma canção para ser usada em momentos chave: no perigo, quando aparece determinado personagem. Poderão também ser usados gestos, um para cada personagem (é claro que são gestos discretos para não tumultuar). Ao contrário do que parece, este recurso não desvia a atenção, prende-a.

Em: “uma caixa de Pandora”, o artifício é uma caixa vistosa, fechada, colocada, antes, em cima da mesa. Os ouvintes ficam curiosos para saber o que há dentro da caixa e pode compreender melhor a simbologia do mito. No final convidou um menino e uma menina para abrir a caixa e distribuir o seu conteúdo, bombons para alegria geral.

*CONTAR HISTÓRIAS É UMA ARTE SEM IDADE E...
IMAGINAR É PRECISO...*

HISTÓRIA ANIMADA

Na História animada os lobinhos, a medida que vão escutando a história vão vivenciando a mesma, participando de algumas atividades.

Segue sugestão de História animada que pode ser aplicada no curso, para o sucesso da mesma é essencial que os cursantes ou formadores do curso que forem contar as histórias estejam bem caracterizados.

HISTÓRIA ANIMADA

“Os Pequenos Gêmeos e o malvado Wakon”

O Sol, Pacha-Kamac, era o Deus do céu. Sua mulher Pacha-Mama, a lua, era a deusa da terra. Eles tinham um casal de filhos gêmeos, chamados Willcas.

Um dia ao anoitecer, Pacha-Kamac morreu afogado no mar, transformando-se em ilha. A partir desse dia os dias se tornaram uma eterna noite. Então a viúva

Pacha-Mama decidiu fazer uma grande viagem com seus filhinhos.

Os Willcas não sabiam que o pai tinha morrido. Pensavam que estava perdido na escuridão. Por isso quando avistaram uma pequena claridade, acharam que fosse o pai e pediram a mãe para ir até lá. Porém o fogo que ardia era a caverna de um homem muito estranho e sujo, chamado Wakon. Ao chegarem perto o homem se aproximou e mandou-os entrar. Wakon estava cozinhando e pediu aos meninos que fossem buscar água, porém este lhes deu uma vasilha rachada e as crianças demoraram muito para voltar à suja caverna.

Na ausência das crianças, Wakon quis namorar Pacha-Mama. Esta porém rejeitou. Ele furioso matou-a. Quando os Willcas voltaram e perguntaram pela mãe, ele lhes disse que ela havia viajado.

O tempo passava e as crianças esperavam muito triste a mãe. Um dia passou voando sobre a caverna um pássaro, que contou as crianças tudo sobre a morte da mãe, e para ajudá-los disse-lhes para aproveitar a hora que Wakon estava dormindo, amarrar seus cabelos na pedra e fugir.

As crianças mais que depressa amarraram o cabelo e fugiram. Na correria encontraram com Anãs, mãe das raposas, e apavorados contaram a ela a triste história. A velha pediu para que ajudassem num serviço e adotou-os como netos.

Os meninos aceitaram e finalmente puderam descansar da correria.

O tempo passou e um dia as crianças souberam que Wakon havia morrido. As crianças cansadas de comer comida de raposa pediram a Anãs para ir ao campo pegar batatas. Anãs deixou e os Willcas partiram felizes. Estavam colhendo batatas quando encontraram uma batata especial, muito doce e parecendo uma boneca. Começaram então a brincar com ela, mas a batata se partiu. Tristes por terem perdido o brinquedo acabaram dormindo. Quando acordaram a menina disse ao irmão que sonhou que jogava as coisas para o céu mas não voltaram. Os Willcas pensativos sem saber que explicação dar ao sonho, viram uma corda descendo do céu. Neste momento, Anãs e o pássaro aconselharam os dois irmãos a subirem a corda, onde encontrariam seu pai e sua mãe. Chegando lá o grande Deus Pacha-Kamac transformou o Willca menino em sol e a Willca menina em Lua, para que através deles o céu, enviasse chuva para as plantas crescerem e para os animais nascerem e crescerem para ajudar o homem a servir de alimento.

1ª parte:

Quando terminar de contar a história, haverá o começo da história animada, com pista cega.

Material: Lenços, sisal, bolas de encher

2ª parte:

Wakon – Estou sem água e preciso cozinhar, eu sei que vocês querem continuar o caminho e posso ajudá-los se vocês me trouxerem a água de que preciso. Dará um copo furado para encher 2 pratos fundos.

Material: 2 copos furados, 2 pratos fundos, água

3ª parte:

Pássaro – Vocês estão sendo enganados por Wakon. A mãe de vocês está morta e o assassino foi Wakon eu sei como vocês podem se libertar. É só vocês amarrarem o cabelo de Wakon na pedra quando ele estiver dormindo e saírem correndo. E aqui vocês podem treinar.

Atividade: Amarrar 3 gravetos no alto

Material: Sisal, bambu

Vocês agora podem continuar o caminho, pois já estão libertos de Wakon, e eu sei que o caminho até Anãs é pelo alto e ao chegarem no final terá uma mensagem.

Atividade: Falsa Baiana e no final mensagem.

Material: Cordas, mensagem

Mensagem: Será feita no local.

4ª parte: Anãs – Eu sou a mãe raposa e sei que vocês estão apavorados e sós. Vocês podem ficar me ajudando. Está na hora do almoço e preciso que vocês tragam a comiga pronta para mim e para vocês.

Atividade: Fazer fogueira e cozinhar a salsicha

Material: Espeto de churrasco, salsicha e fósforo

JORNADAS, CAMINHADAS E ESCALADAS

DIFERENÇAS ENTRE JORNADAS, CAMINHADAS E ESCALADAS:

Jornada

É uma atividade ao ar livre, em área não urbana, onde os participantes deslocam-se por um trajeto de pelo menos 12 km por qualquer meio de locomoção não motorizado com pernoite em barraca, bivaque ou acantonamento.

Caçadas/caminhadas

São atividades ao ar livre realizadas pelo Ramo Lobinho. Elas são frequentes na programação da Alcateia e possibilitam a vivência de muitas aventuras e descobertas de coisas, lugares e pessoas. As caçadas podem ser realizadas no campo ou na cidade e utiliza diferentes meios de transporte. As caçadas podem durar um período ou um dia inteiro; elas tem forte impacto educativo e mantêm as crianças em permanente empolgação.

Escalada

É considerada escalada toda ascensão difícil ou impossível de se fazer apenas com os membros inferiores (pernas e pés), e que requer o uso de extremidades superiores (braços e mãos). Basicamente são duas formas principais de escalada: natural e artificial. Enquanto a escalada livre ou natural as mãos e os pés são usados como elementos de progresso, na escalada artificial diferentes tipos de ferramentas ou materiais são usados para ajudar na progressão.

ORGANIZAÇÃO DE JORNADAS

A jornada é uma aventura que o jovem, a Patrulha, Equipe ou a Tropa desenvolve em contato com a natureza. A jornada não é apenas um exercício físico, mas principalmente uma oportunidade de se desenvolver em vários aspectos, tais como cultural, história, observação, consciência ecológica, sociabilidade, respeito mútuo e outros. Uma jornada propicia a oportunidade do jovem conquistar competências relacionadas a todas as áreas de desenvolvimento: física, intelectual, social, afetiva, espiritual e de caráter. Para que uma jornada tenha sucesso, ela deve ser planejada com antecedência.

Progressão nos Ramos

Ramo Lobinho	Ramo Escoteiro	Ramo Sênior	Ramo Pioneiro
Realiza caminhadas curtas, excursões	Jornada nas etapas de Rumo / Travessia.	Jornada de Patrulha.	Projeto de viagem
Não realiza jornadas de longa duração, com pernoite, como é realizado nos demais ramos.	Jornadas de Patrulha.	Realiza jornada utilizando outros meios de transporte (por ex. bicicleta, embarcado)	
	Percurso das jornadas de Ramo Escoteiro tem distância média de 12 km.	Percurso das jornadas de Ramo Sênior tem distância média de 15 km.	

A tabela acima apresenta uma orientação geral. Obviamente, guardadas as características dos jovens que integram a seção, essas atividades podem variar em seu grau de complexidade e variações.

A jornada como ferramenta educativa, propicia que o jovem:

- Vivencie desafios pessoais;
- Tome suas próprias decisões;
- Assuma responsabilidades;
- Resolva problemas;
- Coloque em prática as técnicas escoteiras aprendidas;
- Desenvolva suas potencialidades;
- Aceite limitações;
- Oriente forças e impulsos;
- Desenvolva a espiritualidade por meio da reflexão;
- Avalie e enfrente riscos.

Treinamento do jovem para a jornada:

Antes de oportunizar atividades como jornadas para os jovens, eles devem ser capacitados em:

- Técnicas escoteiras: mochilas, barraca, material individual e de patrulha, cardápio balanceado, comida mateira, fogueiro, lampião, bússola, medidas pessoais e percurso de Gilwell;
- Técnicas de relacionamento: postura junto à comunidade e junto aos companheiros de jornada;
- Técnicas de segurança quanto ao uso dos materiais de campo, tais como ferramentas de corte, cuidados com fogueira e segurança pessoal;
- Técnicas de limpeza dos materiais, do local e pessoal.

Tarefas do jovem antes da jornada:

- Escolher um ou mais companheiros para acompanhá-lo na jornada;
- Preparar um plano de jornada para apresentar ao escotista responsável pela Tropa;
- Preparar os materiais individuais que vai levar na jornada;
- Preparar os materiais de campo e dividi-los com todos os participantes da jornada;
- Preparar o estojo de 1º socorros;
- Levar um telefone celular ou rádio HT para comunicação de emergência;
- Todos devem entregar para o escotista responsável a autorização de seus pais para participar da jornada;
- Separar seus documentos para levar na jornada.

Tarefas do escotista antes da jornada:

- Treinar o jovem nas técnicas escoteiras acima citadas;
- Escolher o local da jornada e percorrer o trajeto;
- Verificar se o local é seguro e interessante para uma jornada;

- Verificar que tipos de tarefas o jovem poderá desenvolver;
- Verificar o local do pernoite e os locais de desenvolvimento de tarefas. Solicitar autorização para o proprietário e explicar para ele o que é uma jornada e o que os jovens fazem;
- Verificar os recursos de segurança: postos policiais, telefones públicos e os recursos de emergência: posto de saúde e hospitais;
- Verificar o plano de jornada que o jovem deve fazer antes da jornada. Este plano inclui: cardápio, material individual, barraca, esquemas de emergência e de segurança, objetivos da jornada e tarefas que gostaria de realizar. Esta verificação deve ser feita em um clima de cordialidade e cooperação. O escotista procura orientar o jovem para que sua jornada seja inesquecível. Isto inclui refeições saborosas, roupas e sapatos adequados, materiais individuais úteis.

- Verificar se os companheiros do jovem que estão fazendo a jornada também estão preparados, pois eles também devem colaborar carregando o material e dividindo tarefas com o jovem que está desenvolvendo a atividade;
- Verificar se os jovens estão em boas condições de saúde para realizar a jornada;
- Verificar se os jovens conhecem as regras de segurança específicas relacionadas com os meios de transporte que vão utilizar e as regras de trânsito, especificamente sobre caminhar em estradas;
- Explicar aos pais dos jovens como será realizada a jornada;
- Quando utilizar bicicleta, seguir as normas do Código de Trânsito Brasileiro, usando capacete, levando material para reparos de emergência e equipando a bicicleta com os materiais necessários à segurança;
- Orientar sobre os registros das tarefas, pois irão compor o relatório que deverá ser feito com qualidade.

TAREFAS QUE PODEM SER REALIZADAS DURANTE A JORNADA

Propiciar atividades relacionadas com: fauna, flora, saúde, comércio, pecuária, recursos minerais, população,

agricultura, meio ambiente, indústria, meios de transporte, educação, recreação e turismo.

Orientações para o escotista durante a jornada:

- Realizar a supervisão/acompanhamento de uma forma discreta sem interferir ou atrapalhar a jornada. Esta verificação pode ser feita por pais, outros escotistas ou pessoas de confiança que se dispuserem a colaborar.

- Recomendar aos jovens utilizarem o vestuário/uniforme escoteiro durante a jornada, pois os identifica como membros do Movimento Escoteiro.

Orientações para os jovens durante a jornada:

- Portar seus documentos;
- Seguir todas as recomendações de segurança estabelecidas;
- Ter dinheiro suficiente para seu uso;
- Para jornadas com poucos jovens, após o término da jornada, os jovens deverão entrar em contato com o escotista o mais rápido possível, anunciando sua chegada.

Cartas-prego

Uma das formas dos jovens receberem orientações sobre o desenvolvimento das tarefas e recomendações sobre a jornada é por meio de cartas.

Exemplos de cartas:

CARTA DE APRESENTAÇÃO: mensagens de incentivo e orientação sobre a jornada.

CARTA DE EMERGÊNCIA: telefones dos escotistas e de outras pessoas que poderão ajudar se necessário, assim como orientações aos jovens de como proceder em caso de uma emergência.

CARTA DE SEGURANÇA: dicas de segurança, lembretes e procedimentos no caso de enfrentar problemas. Ex: trajeto com muitos cachorros, trânsito, etc.

CARTAS COM TAREFAS: tarefas que os jovens irão realizar durante a jornada. Servem também para orientar o trajeto que o jovem está fazendo.

CARTA DE REFLEXÃO: reflexão sobre a Lei e a Promessa Escoteira ou outro assunto que o escotista considerar adequado para o momento. Aproveitar o momento da

vida em contato com a natureza para refletirem sobre atitudes e vida espiritual.

CARTA DE AGRADECIMENTO: Os jovens entregam às pessoas que os auxiliam durante a jornada (acampamento, tarefas etc).

Relatórios:

Após a realização da jornada, é recomendável que o jovem apresente um relatório escrito de sua aventura. O relatório deve ser caprichado, claro, conciso e limpo.

Quem prepara um relatório deve ser um bom observador prestando atenção em: fatos, lugares, natureza, objetos, pessoas, clima, horário, etc.

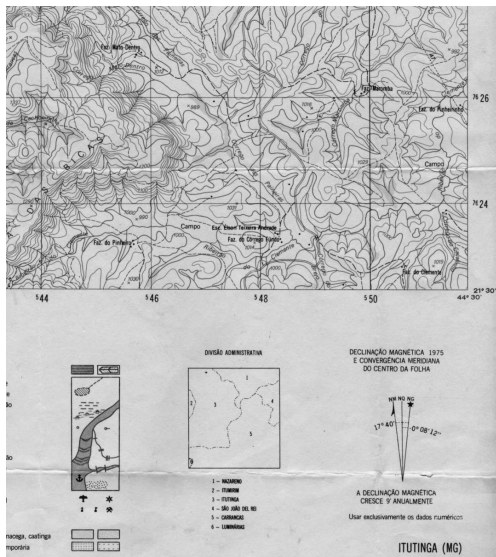
Apresentação de relatórios:

Existem várias formas de apresentar um relatório. De uma forma geral podemos citar que um relatório deve conter os seguintes itens:

- Folha de rosto;
 - a) Título – tema central do relatório;
 - b) Identificação – nome dos autores do relatório, local da jornada e período que a jornada se desenvolveu.
- Desenvolvimento das tarefas;
- Conclusão e recomendações para os outros jovens que venham a desenvolver projetos semelhantes ou dar continuidade ao mesmo;
- Data e assinaturas dos autores do relatório;
- Anexos como mapas, amostras, fotografias, documentos, etc.

CARTOGRAFIA

As Cartas Topográficas: são representações gráficas de uma zona geográfica determinada, de onde por um código é possível identificar com clareza os elementos principais e relevantes de um terreno.



Exemplo de carta topográfica

Atualmente as cartas são muito exatas: são baseadas em fotografias aéreas tiradas de uma altitude bem elevada e transpassada a um plano por um cartógrafo com a ajuda de computadores. Existem vários tipos de cartas e mapas, desde os turísticos, de estradas, topográficos, geológicos, etc. A diferença entre mapa e carta é que os mapas abrangem grandes regiões: o mundo, países, estados e municípios ou quaisquer outras. Podem fornecer informações políticas, geográficas, climáticas, etc. Já as cartas são representações dos aspectos naturais e artificiais da Terra, destinada a fins práticos da atividade humana, permitindo a avaliação precisa de distâncias, direções e a localização plana, geralmente em média ou grande escala, de uma superfície da Terra, subdividida em folhas, de forma sistemática, obedecido um plano nacional ou internacional (ABNT). Elas abrangem áreas menores e são as que nos interessam para as caminhadas.

A escala: é o sistema que permite desenhar os elementos de tamanho natural, porém com dimensões reduzidas. Esse processo é muito útil, sobretudo na confecção das cartas. A escala associa as medidas reais do objeto com as que se têm no plano. Pode ser em centímetros, metros, polegadas, milhas, pés, entre outras.

ESCALA 1:75000



Equidistância das curvas de nível: 50 metros

PROJEÇÃO UNIVERSAL TRANSVERSA DE MERCATOR

Datum Horizontal: SAD 69

Datum Vertical: Marégrafo de Imbituba - SC

Meridiano Central: 45° WGr.

Se disser ESCALA 1:2, significa que um centímetro no plano equivale a dois centímetros no real. No caso das cartas, são usadas escalas maiores como por exemplo, 1:50.000; um centímetro da carta corresponde a 50.000 centímetros ou 500 metros no terreno. Quanto maior a escala, maior a região de abrangência e menor os detalhes. Quanto menos a escala, menor a região de abrangência, porém possuem mais detalhes.

Para medir as distâncias na carta, bastará olhar a escala que aparece nele e com a ajuda de uma régua pode-se calcular as distâncias lineares existentes entre os pontos a averiguar. Querendo saber quanto será necessário percorrer em um caminho sinuoso, recorra a um cordão ou linha e coloque-o sobre a carta, na rota a seguir. Depois estique e meça com a régua, ou com a escala gráfica existente no rodapé da carta, o comprimento total do percurso. Existe um instrumento chamado curvímeter que possui uma rodinha. Ao passar pelas curvas da carta, ele marca diretamente no visor a distância percorrida em função da escala da carta topográfica.

ESCALA GRÁFICA

O relevo de um terreno se expressa com linha que unem os pontos de uma mesma altura. Essas linhas são chamadas de curvas de nível. Geralmente é desenhado a cada 20 metros (a distância vem no rodapé) e com elas se pode ler uma carta e identificar se o terreno é plano, montanhoso ou com queda suave. A distância entre as linhas indicará a declividade: quanto mais espaçadas, mais suave será a queda. Para se saber a direção das águas de um curso, por exemplo, deve se levar em consideração que ele corre do ponto mais alto para o mais baixo.

Para ler uma carta e saber como é o relevo coloque um papel semitransparente sobre ele e com um lápis marque uma linha reta onde pretenda fazer o levantamento.

Com a ajuda de um esquadro baixe os pontos a uma grade dividida em cotas de igual distância, fixando nos indicadores da carta. Uma posteriormente os pontos da intersecção e o resultado será um corte topográfico do terreno. Com a prática será possível distinguir e reconhecer os acidentes geográficos só olhando as cotas de nível e a forma que tem no plano.



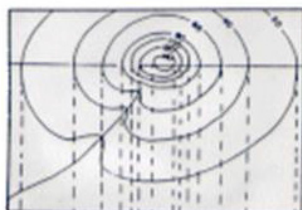
Curvimetro

Para se orientar por um carta topográfica é preciso entendê-la. Com a ajuda de uma bússola oriente o norte magnético que é indicado no selo dela. As cartas e mapas sempre indicam o norte para cima e basta abri-los para saber os pontos cardeais.



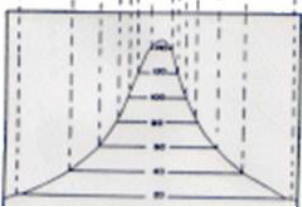
Vista Oblíqua

Uma encosta acentuada até o cume e mais suave até a base.

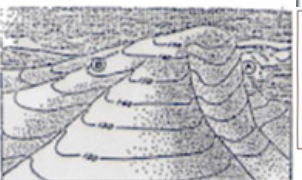


Vista da Carta

Note que as curvas estão mais juntas na parte acentuada do cume e mais separada na parte suave



Vista de Perfil



Vista Oblíqua

As curvas de nível com espaços pequenos entre si indicam uma encosta acentuada



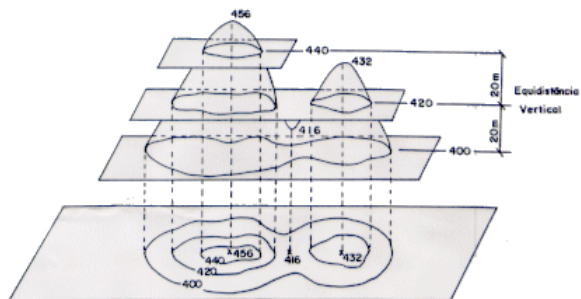
Vista da Carta

As curvas de nível com espaços largos entre si indicam declive suave



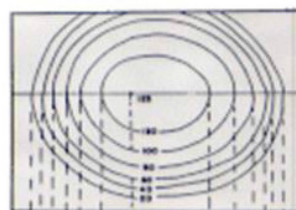
Vista de perfil

As curvas de nível com espaços iguais entre si indicam um declive uniforme



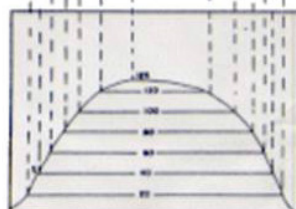
Vista Oblíqua

Um declive suave até a base



Vista da Carta

As curvas estão mais separadas na parte suave e mais juntas na parte acentuada



Vista de Perfil

TÉCNICA DE TRIANGULAÇÃO

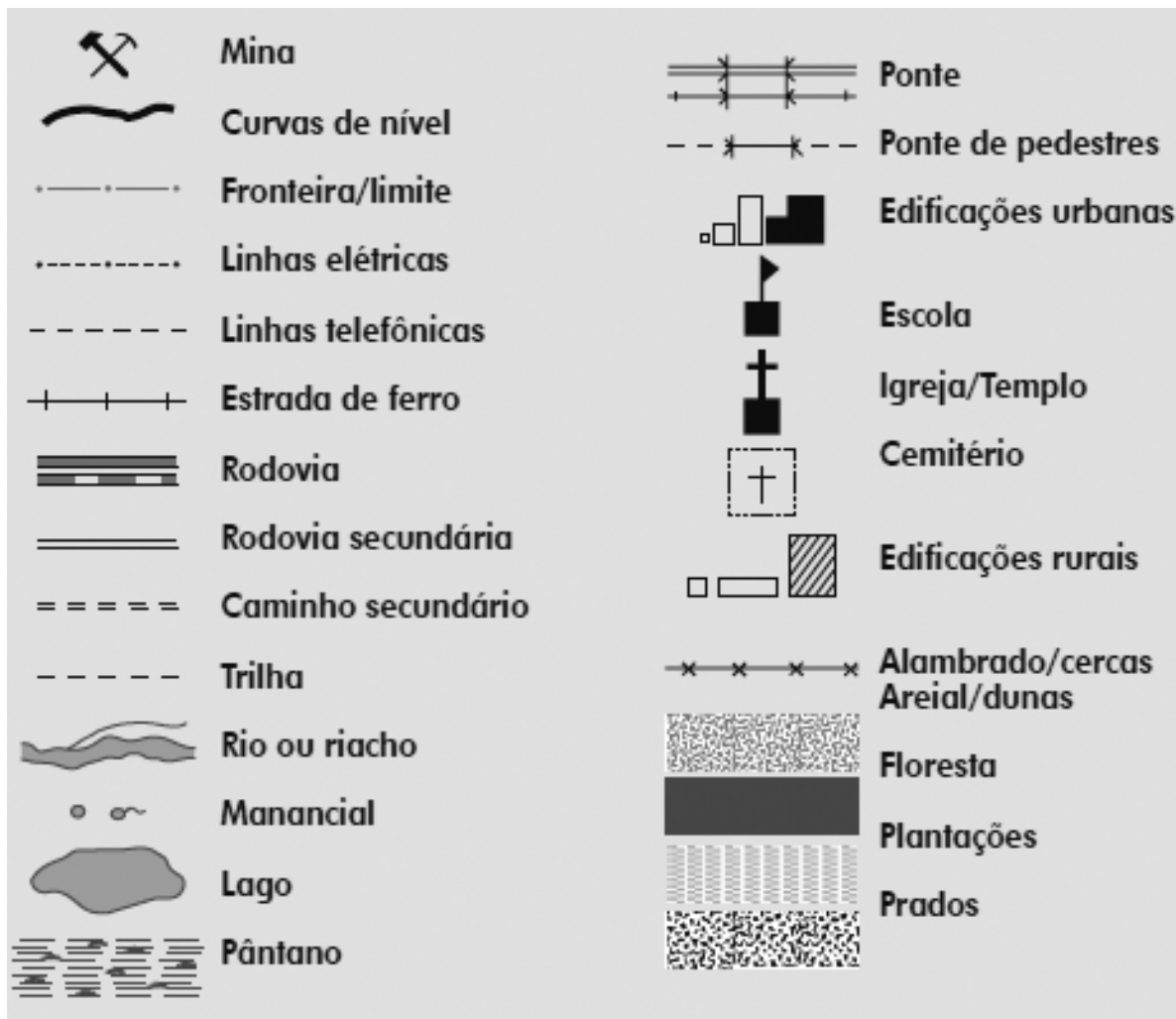
Depois de orientar a carta, caso queira saber a posição em que se encontra, utilize a técnica de triangulação. Basta localizar pelo menos três pontos reconhecíveis ou de referência no terreno, e com a bússola ache seus azimutes.

Depois, somando ou subtraindo 180° nos mesmos pontos da carta, teremos o contraazimute. Basta traçar os rumos inversos de cada ponto escolhido. No cruzamento destes, estará aproximadamente tua posição.

CONVENÇÕES CARTOGRÁFICAS

Para que a leitura das cartas seja mais fácil, tem-se estabelecido certos símbolos convencionais que se aplicam em todo mundo. Todo explorador deve reconhecê-los e saber perfeitamente seus significados.

De todo modo, sempre há na legenda da carta um lembrete dos principais símbolos utilizados.



Principais informações nas margens dos mapas:

As informações contidas nas margens dos mapas são vitais para se ter conhecimento do lugar em questão e do significado dos símbolos contidos nele.

Nome ou código do mapa: corresponde ao quadrângulo em questão. A Articulação da Folha mostra quais são os quadrantes mais próximos.

Data: indica quando o mapa foi feito.

No Brasil a maioria dos mapas, pelo menos da região Sudeste do país, foram desenvolvidos pelo IBGE entre as décadas de 70 e 80 a partir de fotografias da Força Aérea Americana. Dada a defasagem de tempo, é natural que se encontrem incongruências, como o aumento do tamanho das cidades e surgimento de novos bairros, a adição de novas trilhas, estradas, etc.

Equidistância das curvas de nível: indica a distância vertical entre as curvas de nível.

Cores dos Mapas

As cores nos mapas visam facilitar sua leitura, tornando-a mais intuitiva.

- Branco mostra áreas sem floresta.
- Verde indica mata densa o suficiente para ocultar um pelotão - cerca de 40 pessoas - em um acre (4,4 km²).
- Azul simboliza qualquer área coberta por água, como lagos, rios, açudes e represas.
- Vermelho é usado para indicar as marcas mais proeminentes feitas pelo homem, como rodovias.
- Marrom marca curvas de nível

- Preto indica características causadas pelo homem, como trilhas, casas, pontes e estradas.

USANDO A BÚSSOLA JUNTO COM O MAPA

Quando você usa a bússola juntamente com um mapa é que ela torna-se realmente útil, e você poderá navegar com segurança e precisão num terreno em que nunca esteve antes, sem precisar seguir trilhas. Mas, o entanto, você precisará de algum treinamento e experiência.

Novamente utilizaremos a bússola silva. Os princípios são muito parecidos com os vistos anteriormente, porém, desta vez, você está usando o mapa para dizer-lhe que caminho seguir ao invés da sua intuição ou a indicação de outros.

Olhe para o mapa ao lado como exemplo. Você quer ir do cruzamento das trilhas no ponto A para a rocha localizada no ponto B. Naturalmente, para usar com sucesso este método, você terá que ter certeza que está realmente no ponto A. Ou seja, você tem certeza que o cruzamento das trilhas que aparece no mapa é exatamente o cruzamento de trilhas onde você está no terreno. Caso não saiba exatamente onde você está no mapa, deverá utilizar a técnica de triangulação descrita ao lado.

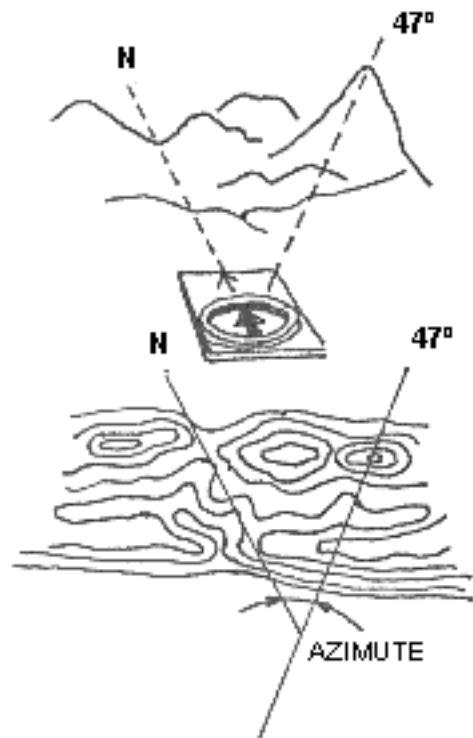
Tendo certeza de onde você está, vamos prosseguir. Primeiro você deve colocar sua bússola sobre o mapa, e usando a lateral como régua, ligar o ponto A ao ponto B, como está no desenho abaixo. Segure a bússola firmemente no mapa. Então alinhe os meridianos da bússola e a seta guia com o norte do mapa. Durante este processo, não se importe com o que acontece com a agulha magnética.

Tome cuidado para não confundir-se e deixar a seta guia apontar para o sul do mapa. Verifique também o alinhamento da borda da bússola com os pontos A e B, se não estiverem alinhados você terá um erro na sua direção, e isso pode colocar você fora de seu curso. Quando você estiver certo que o limbo graduado está correto, pode tirar a bússola do mapa. E agora, basta ler o azimute geográfico, onde a linha de direção se encontra com o limbo graduado. Este valor encontrado é a azimute que você deverá seguir.

A etapa final é similar ao que você fez anteriormente. Segure a bússola na sua mão bem na horizontal, de modo que a agulha possa girar livremente. Quando ela parar totalmente, vire-se então, lentamente certificando-se que o limbo graduado da bússola não gire, até que a agulha esteja alinhada com os meridianos da mesma.

Hora de caminhar. Mas para fazer isso com uma boa exatidão, você precisa encontrar um ponto, uma montanha, uma árvore ou mesmo outra pessoa. Uma boa dica é colocar a bússola no chão ou apoiada sobre alguma coisa e aí sim, tentar localizar alguma referência. Como vimos anteriormente, essa ação chamamos de visada.

Fixe seu olhar em alguma característica especial do terreno tão longe quanto você pode ver naquela direção. Vá então para esse ponto. Dependendo do tipo de terreno, se acidentado, mata densa ou descampado, você precisará verificar constantemente sua direção. Se fizer tudo direitinho, você chegará em B. E assim continuar sua caminhada para C, D, E, F...O



PERCURSO DE GILWELL

O Percurso de Gilwell é uma representação gráfica de um caminho percorrido, denominado em topografia de "itinerário", e que transforma todas as curvas em segmentos de retas, ou seja, uma grande curva é demonstrada graficamente como uma seqüência de várias pequenas retas.

Ao iniciar o percurso, deve-se ter uma planilha previamente preparada para anotar diversas informações. O modelo pode ser encontrado mais a frente. Feito isto, o local que você está é o ponto ou estação zero, ou seja, é

o início do seu trajeto. Olhando para o caminho que deve seguir, faz-se a visada num ponto de referência que será sua próxima estação, ou seja, estação 1 (pode-se usar letras também: estação A, B, ...). Este ponto deve ser bem nítido e permanente no terreno como uma grande árvore ou pedra. Então você tira o azimute magnético deste ponto e anota em sua planilha juntamente com a direção que a agulha estava apontando. Isso vai ajudá-lo no relatório. A seguir, caminha em direção a estação 1, contando os passos (normalmente passos duplos) até lá. Ao chegar, anota a distância além de outras informações importantes. O processo é repetido até o final do Percurso de Gilwell, podendo ter quantas estações forem necessárias.

Caso se faça o percurso com mais companheiros, o trabalho pode ser dividido e facilitado. Poderemos ter as seguintes funções:

Homem-Bússola: quem fica com a bússola e é o responsável pela medição dos azimutes e anotações na planilha;

Homem-Ponto: Responsável por ir a frente até o próximo ponto escolhido e ajudar o homem-bússola a realizar a visada para o azimute;

Homem-Passo: Responsável por contar os passos até o homem-ponto.

Dessa forma, quando o homem-bússola chegar na estação e terminar de anotar os dados, o homem-passo já

pode partir para a próxima estação, seguido do homem-passo e com isso agilizar o processo.

COMO PREENCHER A PLANILHA DO PERCURSO DE GILWELL

Estação: São as estações do percurso. Já podem estar numeradas na planilha.

Hora: Marcar o horário de início (na estação 1) e depois o de chegada em cada estação seguinte. Com isso pode se ter uma estimativa da duração do percurso.

Azimute: Anotar o ângulo da direção da próximo estação.

Norte: Desenhar a direção cuja agulha da bússola está apontando. Isso vai ajudar na hora de fazer o croqui.

Passos: Quantidade de passos duplos até a estação.

Metros: Basta transformar seus passos duplos em metros. Só irá anotar quando for fazer o relatório.

Total: Soma gradual do percurso realizado. Idem anterior

Desenho: Desenho do caminho que vê a frente (curva para direita, reta, etc...).

Margem direita: Desenhar ou descrever o que você vê na margem direita do caminho

Margem esquerda: Idem para a margem esquerda

Observação: Qualquer observação importante.

4										
3										
2	09:08	90°		30				Floresta	Barranco com rio ao fundo	Estrada de terra
1	09:00	68°		26				Floresta	Barranco com rio ao fundo	Estrada de terra
Estação	Hora	Azimute	Norte	Passos	Metros	Total	Desenho	Margem direita	Margem esquerda	Observação
				DISTÂNCIA						

COMO TRANSFORMAR A PLANILHA DO PERCURSO EM UM CROQUI?

Para transformar os dados da sua planilha num croqui você irá precisar de um papel almaço quadriculado,

uma folha de papel manteiga do mesmo tamanho, transferidor, régua e lápis. Siga as orientações:

1 – Como convenção, o norte é sempre definido na parte de cima dos mapas. Então marque isso em sua folha quadriculada;

2 – Escolha na folha um lugar para ser a estação inicial. Uma dica é tentar avaliar para onde seu caminho o levará. Assim poderá escolher um ponto inicial que evite logo de início que você saia do papel. Imagina você escolher o canto inferior da folha para iniciar e sua próxima estação está a 180°. Se o norte está para cima, você terá que sair da folha deixando um espaço enorme para cima. Com a prática essas escolhas ficarão mais fáceis.

3 – Escolhido o local da estação inicial, pega-se os dados da estação 1. Em nosso caso, ela fica a 68° da estação inicial e distante 26 passos duplos (veja esquema abaixo).

4 – Defina uma escala. Pode ser 1 cm do croqui = 10 passos duplos no terreno. Depois de pronto pode transformar os PD em metros. Por exemplo, se o seu PD = 1,2m sua escala será 1cm=12m (1,2 x10=12).

5 – Pegue o transferidor e coloque o centro no seu ponto zero. Veja onde marca 68° e faça um ponto com o lápis. Você já sabe que a direção seguida está nessa reta.

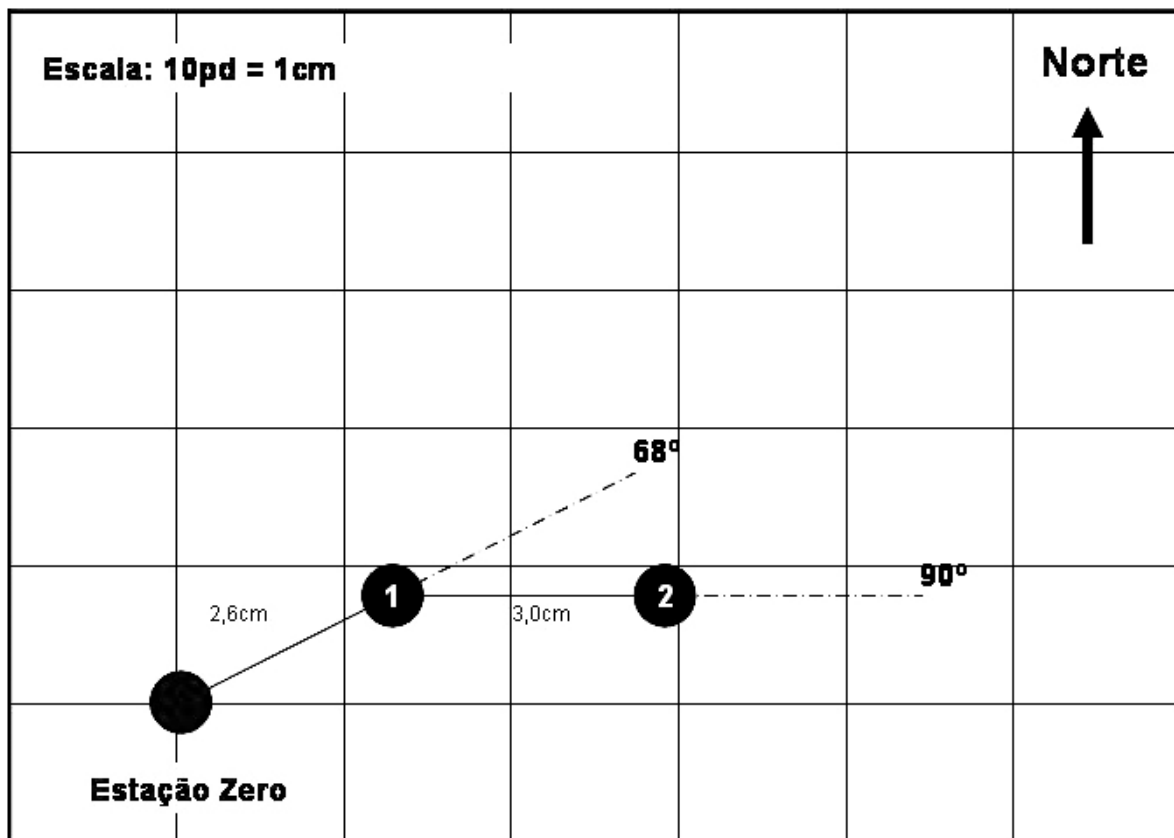
6 – Para saber o tamanho da reta, vamos converter para a escala definida. Se 10PD = 1cm então 26PD = 2,6cm. Basta pegar a régua e traçar uma reta de 2,6cm saindo do ponto inicial em direção ao ponto marcado de 68°. Alcançando a distância acima, será o ponto número 1.

7 – Repete-se o processo para o próximo ponto, sendo marcado do ponto 1 a direção de 90° e depois 3,0cm de reta até o ponto 2. E daí por diante.

8 – Ao terminar, coloque o papel manteiga por cima do papel quadriculado, e utilize as retas para desenhar o croqui, utilizando as anotações dos campos desenho, margem direita, esquerda e observações.

9 – Utilize as formas e cores das convenções cartográficas para ilustrar o mesmo e criar uma legenda.

10 – Seu croqui está pronto para ser utilizado.

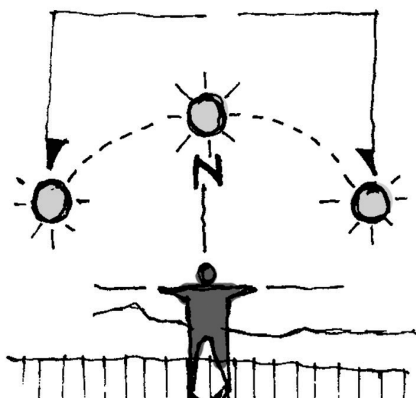


ORIENTAÇÃO SEM BÚSSOLA

Pode acontecer que você precise orientar-se em relação ao norte, mas não tenha uma bússola para isso. Terá, então, que recorrer aos sistemas alternativos.

PELO SOL

Em razão do movimento de rotação da Terra, que resulta em dia e noite, o sol nasce pela manhã no leste, atravessa o céu pelo norte, em um semicírculo, e esconde-se, ao final da tarde, no oeste. Assim, se for possível acompanhar o nascer do sol, basta colocar-se de lado, estendendo o braço direito para esta direção, que é o Leste. Daí que na direção da mão esquerda vai estar o Oeste, na sua frente vai estar o Norte e às suas costas vai estar o Sul.

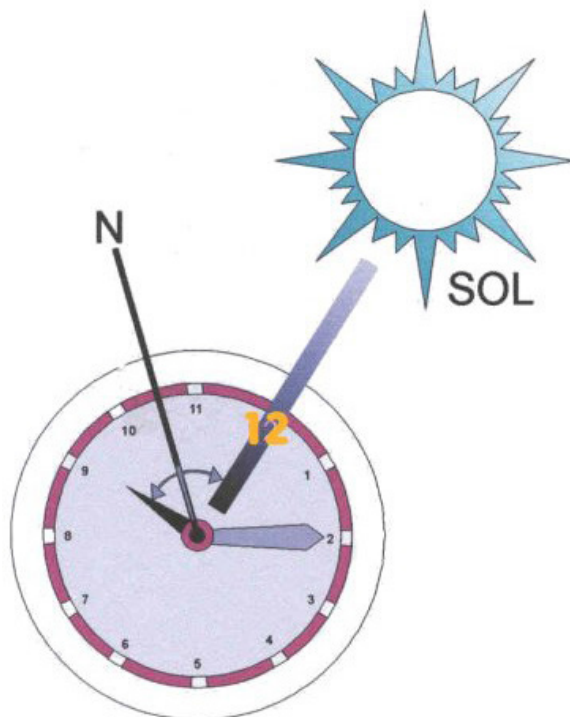
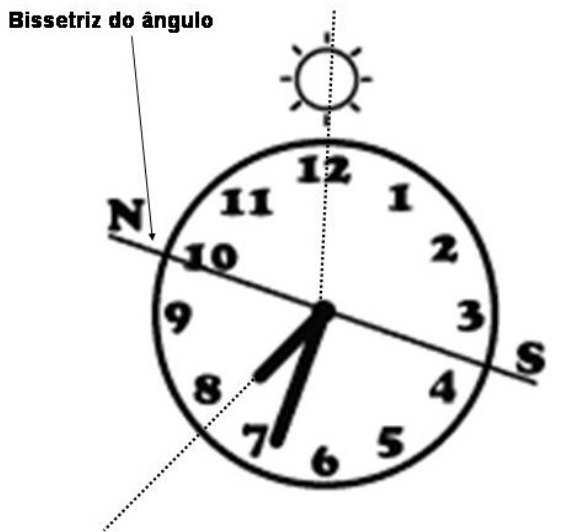


PELO RELÓGIO

Caso você tenha um relógio de pulso analógico (com ponteiros) você pode usá-lo para encontrar o Norte. Para isso aponte com o 12 do mostrador do relógio para o sol.

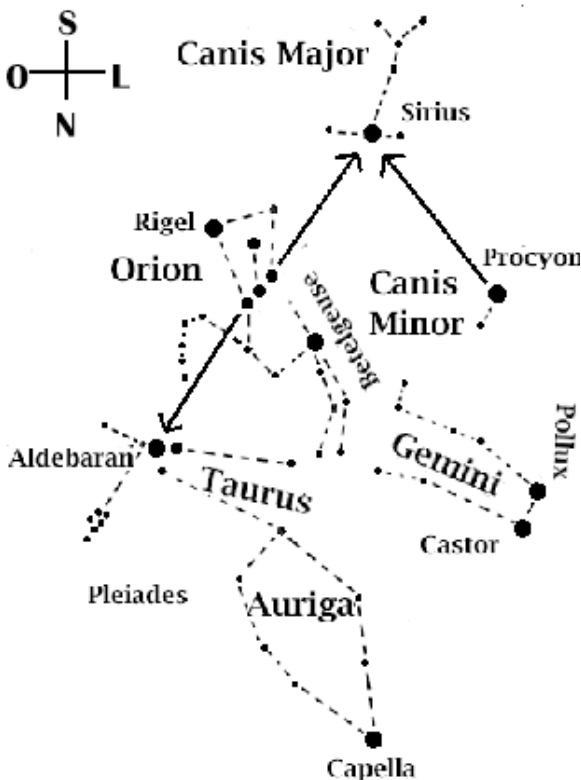
Nesta posição verifique onde está o ponteiro das horas (o menor) e divida este ângulo exatamente no meio. Esta é a direção no Norte!

No caso do relógio ser digital, o problema resolve-se desenhando com um graveto um relógio no chão, começando-se por desenhar primeiro a direção das 12H, que é o que deve ficar apontado para o sol (no Hemisfério Sul).

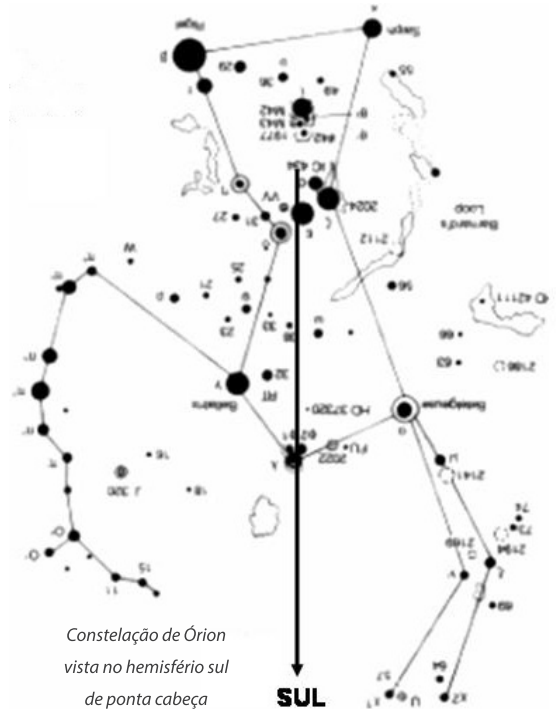


CONSTELAÇÃO DE ÓRION

Uma constelação fácil de enxergar é Órion, mostrada na figura acima como é vista no hemisfério sul. Para identificá-la devemos localizar 3 estrelas próximas entre si, de mesmo brilho, e alinhadas. Elas são chamadas Três Marias, e formam o cinturão da constelação de Órion, o caçador. Seus nomes são Mintaka, Alnilan e Alnitaka. A constelação tem a forma de um quadrilátero com as Três Marias no centro. O vértice nordeste do quadrilátero é formado pela estrela avermelhada Betelgeuse, que marca o ombro direito do caçador. O vértice sudoeste do quadrilátero é formado pela estrela azulada Rigel, que marca o pé esquerdo de Órion. Estas são as estrelas mais brilhantes da constelação. Como vemos, no hemisfério Sul Órion aparece de ponta cabeça. Segundo a lenda, Órion estava acompanhado de dois cães de caça, representadas pelas constelações do Cão Maior e do Cão Menor. A estrela mais brilhante do Cão Maior, Sírius, é também a estrela mais brilhante do céu, e é facilmente identificável a sudeste das Três Marias. Procyon é a estrela mais brilhante do Cão Menor, e aparece a leste das Três Marias. Betelgeuse, Sírius e Procyon formam um grande triângulo, como pode ser visto no esquema abaixo.



Para nos orientarmos com o auxílio da constelação de Órion, devemos alinhar a estrela do meio do cinturão, Alnilan, com as estrelas de baixo da constelação que formam a cabeça de Órion. Após isso, prolonga-se essa linha até o horizonte. O ponto em que a linha tocar o horizonte indicará a direção sul, o norte estará às costas do observador, ao seu lado direito o Leste e do lado esquerdo o Oeste. É sempre bom lembrar que no hemisfério sul Órion aparece de cabeça para baixo, por isso o Cinturão de Órion está acima de sua cabeça. Entretanto, há uma restrição a esse procedimento. Ele só deve ser feito quando a constelação estiver perto ou próxima de seu ápice, o que se dá 6 horas após ela ter nascido no céu. Há uma tolerância de até 2 horas antes e até 2 horas depois do ápice, fora deste período ela induz a muitos erros.



PELA LUA

A lua descreve em sua trajetória diária, um arco de círculo de leste para oeste, e podemos nos orientar de acordo com suas fases. As quatro fases principais do ciclo são:

Lua Nova:

- Lua e Sol, vistos da Terra, estão na mesma direção
- A Lua nasce às 6h e se põe às 18h.

Nessa fase, a Lua está no céu durante o dia, nascendo e se pondo aproximadamente junto com o Sol. Durante os dias subsequentes, a Lua vai ficando cada vez mais a leste do Sol e, portanto, a face visível vai ficando crescentemente mais iluminada a partir da borda que aponta para o oeste, até que aproximadamente uma semana depois temos o Quarto-Crescente, com 50% da face iluminada.

Lua Quarto-Crescente:

- Lua e Sol, vistos da Terra, estão separados de 90° .
- a Lua está a leste do Sol e, portanto, sua parte iluminada tem a convexidade para o oeste.
- a Lua nasce em torno do meio-dia e se põe em torno da meia-noite.

A Lua tem a forma de um semi-círculo com a parte convexa voltada para o oeste. Lua e Sol, vistos da Terra, estão separados de aproximadamente 90° . A Lua nasce aproximadamente ao meio-dia e se põe aproximadamente à meia-noite. Após esse dia, a fração iluminada da face visível continua a crescer pelo lado voltado para o oeste, até que atinge a fase Cheia.

Lua Cheia:

- Lua e Sol, vistos da Terra, estão em direções opostas, separados de 180° , ou 12h.
- a Lua nasce às 18h e se põe às 6h do dia seguinte.

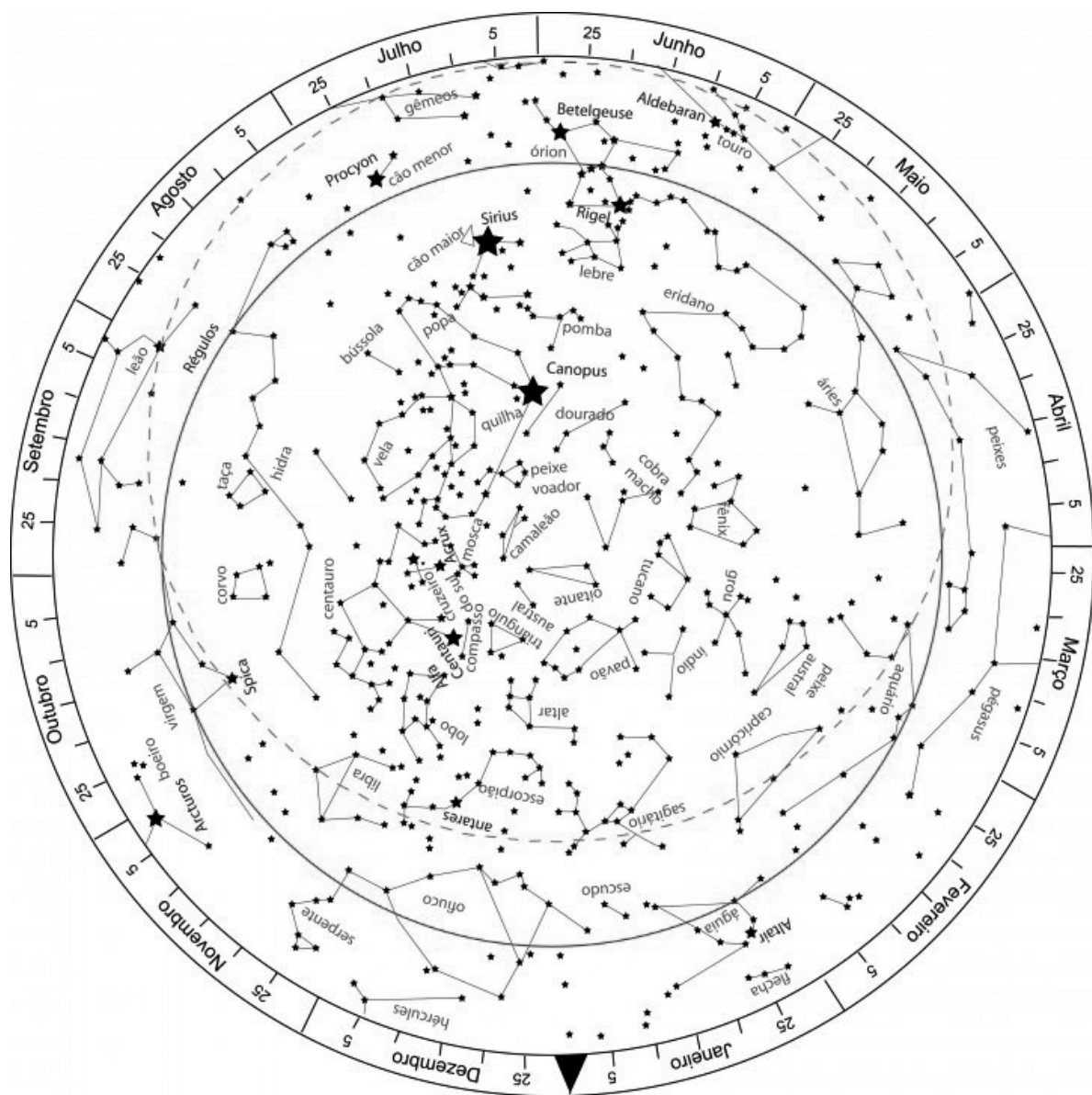
Na fase cheia 100% da face visível está iluminada. A Lua está no céu durante toda a noite, nasce quando o Sol se põe e se põe no nascer do Sol. Lua e Sol, vistos da Terra, estão em direções opostas, separados de aproximadamente 180° , ou 12h. Nos dias subsequentes a porção da face iluminada passa a ficar cada vez menor à medida que a Lua fica cada vez mais a oeste do Sol; o disco lunar vai dia a dia perdendo um pedaço maior da sua borda voltada para o oeste. Aproximadamente 7 dias depois, a fração iluminada já se reduziu a 50%, e temos o Quarto-Minguante.

Lua Quarto-Minguante:

- a Lua está a oeste do Sol, que ilumina seu lado voltado para o leste
- a Lua nasce à meia-noite e se põe ao meio-dia

A Lua está aproximadamente 90° a oeste do Sol, e tem a forma de um semi-círculo com a convexidade apontando para o leste. A Lua nasce aproximadamente à meia-noite e se põe aproximadamente ao meio-dia. Nos dias subsequentes a Lua continua a minguar, até atingir o dia 0 do novo ciclo.





CRUZEIRO DO SUL

O Cruzeiro do Sul é uma constelação de forma de cruz, situada bem perto do pólo sul celeste. Possui uma única estrela de primeira grandeza (Alfa) e é identificada, geralmente:

- Por sua forma característica;
- Pela Constelação da Mosca, que fica situada logo abaixo do Cruzeiro do Sul; e
- Pelo “Saco de Carvão” da Via Láctea que está a SE da Constelação do Cruzeiro do Sul.

Para se orientar pelo Cruzeiro do Sul prolonga-se o braço maior (a partir de Alfa) quatro vezes e meia o seu comprimento.

Deste ponto traça-se uma perpendicular sobre o horizonte e se tem, assim, “amarrado” no terreno a direção sul.

TRIÂNGULO AUSTRAL

O triângulo Austral é uma constelação com a forma de um triângulo equilátero, situado próximo ao Pólo Sul Celeste, e não possui nenhuma estrela de primeira grandeza. É identificado, geralmente, por:

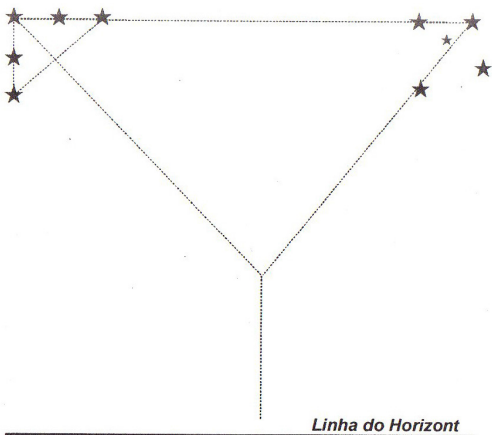
GPS - SISTEMA DE POSICIONAMENTO GLOBAL

O GPS (Global Positioning System) é um sistema de posicionamento geográfico que nos dá as coordenadas de um lugar na Terra, desde que tenhamos um receptor de sinais produzidos por um sistema de satélites. Hoje em dia é possível a qualquer um ter a sua posição geográfica na Terra determinada com uma precisão entre 100m até menos de 1m. Isso é feito com a utilização dos aparelhos de GPS que recebem sinais de uma rede de 24 satélites que dão uma volta à Terra em cada 12 horas e que enviam continuamente sinais de rádio. Em cada ponto da Terra estão sempre visíveis quatro satélites e com os diferentes sinais desses quatro satélites o receptor GPS calcula a latitude, longitude e altitude do lugar onde se encontra. Dependendo da riqueza da triangulação (quanto mais afastados entre si e quanto mais satélites forem “traqueados” (captados) mais rica será a triangulação e a posição geográfica será determinada com maior ou menor precisão. Pela triangulação também pode ser determinada a altitude, embora este cálculo tenha o dobro da margem de erro com que o aparelho determina sua posição geográfica (aparelhos mais sofisticados incluem um altímetro barométrico para contrabalançar isso). É necessária uma vista desimpedida do céu, pois o sinal de transmissão dos satélites é de apenas 50 watts de potência. Nuvens e folhagem normalmente não impedem o contato, embora existam casos de perda do contato com satélites em locais de densa cobertura de folhagem, unida com rochas altas próximas.



- Sua forma característica; e
- Pelo alinhamento que, passando por Alfa e Beta do Cruzeiro do Sul, também passará na base do triângulo.

Para se orientar pelo Triângulo Austral tira-se a mediana do triângulo a partir do vértice “Beta” e prolonga-se três vezes e meio o seu comprimento. Deste ponto baixa-se uma perpendicular no horizonte visual e tem-se “amarrado” no terreno a direção sul.





REUNIÃO ESPECIAL

É CHEGADA A GRANDE HORA! HOJE TEREMOS UMA REUNIÃO ESPECIAL!!!

É assim que nós Chefes e Lobinhos devemos ver esta atividade, com indistinta alegria, com expectativa de como ela será? Que personagens iremos representar? Que estória ela contaria? Uma Reunião Especial é uma festa na Alcatéia, é um sair da rotina, é algo muito, muito especial!

Cada criança encerra dentro de si um mundo particular povoado de castelos, heróis e façanhas mágicas, onde épocas se misturam desafiando qualquer lógica cronológica, onde fatos e conquistas independem de leis ou naturais, que abriga o inusitado e distingue-se da realidade por uma tênue névoa, facilmente transponível. É a sua imaginação.

Alimentar essa imaginação é fazer a criança viver, ser criança, e proporcionar-lhe experiências que estruturarão sua personalidade, é dar-lhe arsenal que sustentará sua criatividade, saciá-la, certamente, proporcionará que viva a ilusão no momento certo, destilando-a da realidade que será vivida na maturidade.

No Ramo Lobinho utilizamos, constantemente, a imaginação, na vastidão da Jangal, em seus personagens, penetrando na sua magia e vivenciando cada ato. De lá, retiramos suas lições, certamente fator determinante na formação do caráter de nossos jovens.

E A REUNIÃO ESPECIAL? COMO É FEITA? QUANDO É A SUA VEZ? PARA QUE SERVE?

A Reunião Especial é rara, acontece de vez em quando, justamente por ser festa e não querer, nem poder deixar de ser. Aconselha-se de uma a, no máximo, duas vezes ao ano.

Ela é um rompimento com a Jângal, onde outra mística será usada. Na Reunião Especial não se usa vozes de comando, não existem cerimônias, não há matilhas, nem primos, nem Akelá. Todos nós vamos viver um outro mundo com suas próprias características, normas e organizações, sendo realizada, se possível, até em lugar diferente do habitual.

A vestimenta é importante, dispense o uniforme/ traje ou vestuário e dê condições para que se fantasiem (ou avisando como os Lobinhos deverão se apresentar, na reunião anterior ou fornecendo adereços e material para caracterização, antes da Reunião começar) Mas, atenção

– o mais absoluto segredo deverá ser mantido sobre o conteúdo da Reunião. A surpresa é a maior aliada.

A decoração do local é importante, precisa ser esmerada, não precisa ser custosa, mas não deve lembrar em nada uma sede de escoteiros, uma gruta ou uma sala de aula. Tampe janelas, rebaixe o teto com lona, esconda os móveis sob lonas, ilumine indiretamente e decore as paredes com adereços que lembrem o tema, certamente nos “guardados” de sua sede existem numerosos “tesouros” que usados, habilidosamente, impressionarão os Lobinhos, lembrando sempre que é dentro deles que reside a maior parte da história, lembrando que a reunião especial pode ser feita tanto em sede como ao ar livre.

O fator preponderante para o sucesso da Reunião Especial é a programação. Deverá ser elaborada com cuidado: o tema deverá ser pesquisado, lembrando que os Lobinhos são “letrados” em assuntos futurísticos, heróis, etc, podendo ser encontrado, de repente, um “doutor” de animais pré-históricos, por exemplo. Por isso, precisamos de muita atenção. A roupa errada do Superman, um pé a menos de um dinossauro ou a falta de bico num ornitorrinco, podem causar uma decepção, prejudicando a Reunião.

A elaboração da programação deverá conter jogos, canções, história, mas sempre dentro do tema. Por exemplo, se o tema for bruxa, um revezamento deverá objetivar a elaboração de uma porção mágica, a conquista da varinha mágica, etc... As canções e a história também deverão versar sobre o assunto, podendo, também, se lançar mão de pequenos trabalhos manuais, palestras informativas sobre assuntos interessantes e que estejam inseridos no tema. Para se fazer uma boa programação de uma Reunião Especial, não existe nenhum segredo, na verdade, o que é necessário é prática, o que se adquire com treino. As primeiras tentativas deverão ser com temas simples e ricos de elementos fantasiosos, por exemplo: piratas, bruxas, astronautas, circo, as histórias também constituem uma base boa, sobre a qual fica fácil montar uma programação, por exemplo: O Mágico de Oz, fábulas como A Cigarra e a Formiga ou A Lebre e a Tartaruga...

Dentro do tema deverá haver uma “trama”, ou seja uma história sobre a qual a atividade se desenrolará, assim, a fada perdeu a sua varinha mágica e pede ajuda aos Lobinhos, um rei tem um traidor e quer descobri-lo, ou um mapa de piratas é encontrado e todos os Lobinhos seguem ao encalço do tesouro. Sobre a “trama” é que se

montarão as atividades, pois muitos obstáculos irão se opor para a conquista dos objetivos e estes obstáculos serão representados por jogos, trabalhos manuais, adivinhações, etc... Os personagens ensaiam músicas, danças, passarão conhecimentos, etc...

A elaboração deste tipo de Reunião traz um grande desafio aos Chefes, porém poderão se constituir em uma imensa fonte de prazer. A pesquisa para colocar um enredo na Reunião é muito interessante, por exemplo: numa reunião de piratas – tentar desenterrar um tesouro; numa tarde num brejo – fazer uma competição olímpica de sapos; desvendar um intrigante mistério que fez a princesa do país de Samkaleshe virar pé-de-moleque;... Criar, inventar, curtir e estudar os enredos para elaborar a programação. Como fonte temos o folclore, a Mitologia, a História, épocas, civilizações, temas juvenis, detetives, personagens de histórias em quadrinhos ...

A Reunião Especial deverá ser montada com carinho e certamente ficará linda e única, lembrando que só ela e nela é que um dia os Lobinhos e a Chefia viverão. É de importância vital que a Reunião Especial seja planejada com cuidado e muita reflexão.

PLANEJAMENTO DA REUNIÃO ESPECIAL

Os preparativos para realizar uma Reunião Especial da Alcatéia precisam ser mais cuidadosamente planejados do que uma reunião comum. Quanto mais tempo se estiver planejando os detalhes, maior sucesso terá a reunião.

• Tema: decide-se qual o fundo ou ambiente, tendo em mente os seguintes pontos: - Os Lobinhos pediram algum tema especial? Os Lobinhos irão entender o tema? Oferecerá momentos de grande alegria ou será muito sério?

• Local: Onde será realizada a Reunião? Se for possível procure fazê-la em um lugar diferente, ao ar livre, por exemplo. Se não, caracterize a gruta, escondendo tudo que lembre a Jangal.

• Programa: Tendo decidido o tema e o local, começa o trabalho de programar os detalhes. O horário da Reunião deve cobrir o mesmo tempo de uma reunião comum – aproximadamente 2 horas.

• Ingredientes do Programa:

- Abertura – viva, cheia de atividade e alegria, marcando o tom de toda a reunião.

- Continuidade – um Velho Lobo deve acompanhar a Alcatéia durante toda a atividade, dando as explicações necessárias enquanto está “viajando”, mantendo o clima da Reunião Especial, dentro da atmosfera criada pelo tema.

- Atividades e jogos – atendendo aos objetivos educativos, mas apresentados de maneira criativa, de modo que façam parte da história.

- Práticas – dentro da atmosfera criada: trabalho manual, músicas, dramatizações, história, experiências curiosas.

- Adereços teatrais – para dar o clima, a ambientação e a atmosfera à Reunião Especial.

- Vestimentas e fantasias – todos, Chefia e Lobinhos, deverão estar caracterizados de acordo com o tema. Os Velhos Lobos devem representar personagens do tema, vestidos de acordo.

- Instruções à Alcatéia – os Lobinhos devem ser preparados para a Reunião Especial, sem contar a eles o enredo. Poderão preparar suas fantasias em casa, por exemplo. Dependendo do tema, se for baseado numa história, essa poderá ser contada numa reunião anterior.

- Encerramento – o final da reunião deve ser tranqüilizadora, terminando talvez como uma narrativa de um dos personagens que levará os Lobinhos a mudar da “terra do faz-de-conta” para o mundo real, voltando a ser Lobinho e Escotista. Uma das melhores maneiras de fazer isto é despir todas as fantasias e maquiagens...

IMPORTANTE

Mesmo que a Reunião Especial tenha sido um sucesso enorme, não repeti-la, sob nenhum pretexto, até que todos os Lobinhos já a tenham esquecido.



ANOTAÇÕES



TEMA: HALLOWEEN

PROGRAMAÇÃO

Horário	Duração	Atividades	Responsável
00:00	05'	História	Magana
00:05	20'	Visita a Horta de Abóboras Canção: "Fui Ver a Horta" Explicação: Como se planta	Jardineiro 1
00:25	20'	Visita a Horta de Cenouras Jogo: Kim do Paladar Explicação: O valor nutritivo dos vegetais	Jardineiro 2
00:45	20'	Visita a Horta de Alface Jogo: Espantar passarinhos	Espantalho
01:05	20'	Visita ao Lago Construir o sapo (dobradura)	Sapo
01:25	20'	Concurso das Abóboras	Magana
01:45	15'	Halloween – premiação da abóboras	Magana

DESENROLAR

00:00	05'	História
-------	-----	----------

Hoje é Halloween – o Dia das Bruxas! E todos nós queremos comemorar. Iremos fazer lindas máscaras com abóboras para ir de casa em casa assustar todo mundo. Mas há um problema: existe uma falta grande de abóboras e vegetais na cidade, isso porque as crianças não gostam de comer vegetais e assim ninguém está vendendo mais nas feiras e supermercados. Para resolver este problema a Magãnia levou todo o povo das Bruxas até a Super Bruxa Magana para ver como ela resolveria a situação. Experiente, ela foi logo apontando:

- Vamos à fazenda colher todo o material, assim poderemos participar do concurso da mais bela abóbora do Halloween.

00:05	20'	Visita a Horta de Abóboras: A) Canção: "Fui Ver a Horta" B) Explicação: Como se planta
-------	-----	--

A) OS BRUXOS (LOBINHOS) CANTAM A CANÇÃO: FUI VER A HORTA

Fui ver a horta, ta, ta, ta, ta
Era bonitinha tic, tic, ta

Aio, aio, aio
1,2,3,4,5,
6,7,8,9,10
11,12,13,14,15.

A canção é cantada com todos em círculo, colocando a mão esquerda sob a mão direita do companheiro da sua esquerda, virada a palma para cima. Quando conta-se de 1 a 15, vai-se batendo com a mão direita na mão esquerda do vizinho, sendo que quem receber o número 15 deverá tirar a mão para não ser batido, se não conseguir, ajoelhará.

B) EXPLICAÇÃO:

Como se planta.

Deverá ser explicado e realizada a plantação de uma muda.

00:25	20'	Visita a Horta de Cenouras A) Jogo: Kim do Paladar B) Explicação: O valor nutritivo dos vegetais
-------	-----	--

A) JOGO: KIM DO PALADAR

PREPARAÇÃO:

Os bruxos colocam-se em círculo, sentados no chão e com os olhos vendados. Prepara-se pequenos pedaços de vegetais crus (um para cada Lobinho) de 10 qualidades diferentes.

DESENNOLAR:

Colocam-se os pedaços de vegetais um a um na boca dos Lobinhos, observando-se sempre a mesma ordem. No término, os Lobinhos abrirão os olhos e tentarão fazer uma lista dos vegetais que comeram.

B) EXPLICAÇÃO:

Magana irá explicar a todos os bruxos como as crianças fazem mal em não comer vegetais, pois eles têm um grande valor nutritivo.

00:45	20'	A) Visita a Horta de Alface B) Jogo: Espantar passarinhos
-------	-----	--

A) HORTA DE ALFACES:

Esta horta está infestada de passarinhos que não param de bicar e comer todas as alfaces. Isto está deixando o espantalho louco, pois ele não consegue defender o seu pedaço. Os bruxos resolvem ajudar, pois caso não consigam espantar os passarinhos, não venderão as alfaces necessárias para a preparação das abóboras.

B) JOGO: VAMOS LEVAR OS PASSARINHOS PARA O NINHO?

PREPARAÇÃO:

Em número de um para cada bruxo haverá passarinhos que serão divididos em quatro cores diferentes, obedecendo a divisão dos bruxos. Haverá quatro ninhos equidistantes, pintados na cor dos passarinhos. (os passarinhos serão bolinhas de ping-pong e os ninhos serão arcos)

DESENROLAR:

Os bruxos deverão espantar os passarinhos assoprando, pois são encantados e esse é o único meio de espantá-los. O Espantalho, porém, não quer que lhes faça mal, por isso quer conduzi-los de volta ao seu ninho. O grupo que terminar primeiro ganhará as alfaces de graça.

00:50	20'	Visita ao Lago Construir o sapo (dobradura)
-------	-----	--

No lago encontramos o triste sapo, triste porque é o único da lagoa. Magana tem uma brilhante idéia: Vamos construir sapos de papel que depois, ela usando seus poderes fenomenais os transformará em verdadeiros. Construir um sapo em dobradura. Após o feito, Magana transforma todos em lindos sapinhos e para comemorar, todos cantam uma canção.

01:25	20'	Concurso das Abóboras
01:45	15'	Halloween – premiação das abóboras

De posse de todos os pertences para construção do boneco de abóboras, cada equipe de bruxos prepara sua abóbora que será avaliada pela Grande Magana, premiando com balas os trabalhos.



OS PIRATAS

HISTÓRIA

Esta história se passa com velhos marinheiros que tinham um sonho – conquistar o tesouro perdido de Galpaleão. Liderado pelo velho chefe Barba Pink eles acalentavam a idéia de um dia colocar seus grossos dedos, nessas delicadas e preciosas relíquias e jóias. Coragem eles tinham, porém faltava muito para os marinheiros, pois nem um bom barco tinham. Anos se passaram e eles alimentavam o mesmo sonho – como conquistar esta fortuna que poderia deixá-los na riqueza por várias gerações.

PROGRAMAÇÃO

Horário	Duração	Atividades	Responsável
00:15	15'	Jogo: Conquista do Castelo	Barba Pink
00:30	20'	Pista	Barba Pink
00:50	10'	Canção: Tomar o Barco	Barba Pink
01:00	10'	Retirar o Náufrago	Náufrago
01:10	05'	Canção: Tomar Vinho	Barba Pink
01:15	20'	Aportar – fazer fogueira	Robson Xulé
01:35	05'	Travessia de Zulinhos	Barba Pink
01:40	10'	Jogo: Combate	Barba Pink
01:50	10'	Pegar o Tesouro	
02:00		Dividir e degustar o tesouro	

DESENNROLAR:

Iniciar a ambientação da Reunião com a História e Construção da Espada.

Cada Marujo (Lobinho) receberá uma folha de cartolina e papel laminado para construir sua espada.

00:15	15'	Jogo: Conquista do Castelo
-------	-----	----------------------------

PREPARAÇÃO:

Trça-se uma linha no chão. A uma distância de aproximadamente 2m estarão quatro pergaminhos – um para cada equipe. Os Marujos colocam-se ao lado da linha.

DESENROLAR:

Ao dar-se o sinal de início, os marujos deverão pegar o seu pergaminho, do modo que conseguirem, mas sem ultrapassar a linha. (deve-se por os pergaminhos de forma a dificultar muito o acesso. Para alcançarem deverão fazer “pontes” uns com os outros).

00:30	20'	Pista
-------	-----	-------

O pergaminho deverá conter um mapa do local onde está ancorado o barco, por indicações de passos.

00:50	10'	Canção: Tomar o Barco
-------	-----	-----------------------

O barco deverá ser feito de papel e jornal,. Os marujos entram no barco e seguem cantando a canção (melodia da Canção Heygo – do cancioneiro chileno – Cantos para Todos nº 139)

*Ei! Ou! Eu remando vou
O meu barco no oceano vai
Tenho coragem
Sei que vou vencer!
Ei! Ou! Eu remando vou
Ei! Ou! Eu remando vou
La, la, la, la
Assobiando*

01:00	10'	Retirar o Náufrago
-------	-----	--------------------

HISTÓRIA:

No caminho, encontraram um náufrago e, como bons homens que eram trataram de retirá-lo de lá. Cada marujo deverá ter um cabo, sendo que, a metade receberá cabo fino e a outra metade cabo mais grosso.

DESENROLAR:

Para que o náufrago seja retirado, os marujos deverão unir os cabos, usando os nós corretamente. (direito para os cabos iguais e escota para os cabos diferentes) O náufrago deverá ficar em uma posição tal que depois que a corda formada pela união dos cabos atinja-o somente quando estiverem unidos.

01:10	05'	Canção: Tomar Vinho
-------	-----	---------------------

HISTÓRIA:

O pobre homem estava quase agonizante devido as lutas travadas pela conquista de sua vida e mesmo assim incessantemente balbuciava:

*Do gato tirei o to
Comecei no leão
Se fome tens, procura-o.*

Os homens de nada entendiam mas deram de beber ao coitado, aproveitando para beberem seu vinho, também e seguiram remando e cantando sua velha canção. Os marujos tentam reanimar o náufrago e esforçam-se para entender o que o pobre dizia.

NOTA: A mensagem visa dar a primeira pista de onde está o tesouro, da seguinte forma:

Do gato tirei o to = ga
Comecei no leão = l galpão
Se fome tens procura-o= pão

Os chefes poderão dar um auxílio caso a conclusão esteja difícil. É claro que, se no local não existir um galpão para o esconderijo do tesouro, deve-se adaptar a mensagem.

01:15	20'	Aportar – fazer fogueira
-------	-----	--------------------------

HISTÓRIA:

Passou-se o tempo e o alimento acabou, assim precisaram aportar, pararam na primeira ilha, justamente aquela em que morava o senhor Robson Xulé. O velho senhor, renomado ermitão, revelou conhecer o segredo, vontade de dizê-lo aparentava não ter. Assim, eles resolveram ficar um pouco com ele a fim de obter tão valioso segredo. Robson Xulé convidou-os a jantar e fizeram sua própria fogueira e assaram batatas e maçãs. Conversaram e comeram e a determinada hora Robson falou:

- Dize-me a palavra secreta e lhes direi o que querem.
Palavras e mais palavras,
até que digam a que distingue os homens dos demais,
aqueles que a têm como lema,
sempre mais poderão conquistar:.....
(Melhor Possível)

Assim Robson soltou o segredo:

A crista tem o galo
A cela tem o cavalo
Lá está o céu

E mostrou o caminho a seguir, porém alertou que deveriam passar pela tribo dos zulinhos, homens pequeninos, pretos e ferozes, valia a pena desafiá-los.

DESENROLAR:

Os marujos deverão fazer cada qual a sua fogueira e depois serão servidos, com uma maçã assada (em um braseiro a parte)

NOTA: Aos Chefes – Robson Xulé dá a continuidade da mensagem:

A crista tem o galo = em cima
A cela tem o cavalo = em cima
Lá está o céu = em cima

Temos então: em cima do galpão.

01:35	5'	Travessia de Zulinhos
-------	----	-----------------------

HISTÓRIA:

Eles passaram pelos zulus, atravessando um lago minado, onde somente os bravos passariam. Venceram os desafios e se não fossem espertos não perceberiam, mas lá estava o final do enigma.

PREPARAÇÃO:

Os Zulinhos colocam-se uns de frente para os outros, a uma distância de mais ou menos dois metros traçam-se duas linhas paralelas a uma distância de mais ou menos 15 metros. Os Zulinhos batendo suas lanças pelo chão e gritando: LADOLAGO! LADOLAGO! Repetidamente de forma que não fique muito fácil o entendimento.

DESENNROLAR:

Os marujos terão 2' por equipe para cruzarem a área minada. Isto representado por um despertador, acertado para soar nesse tempo. Se não conseguirem, ou seja, se o sinal soar, receberão cocos sobre suas cabeças (bolas de jornal). Pelo campo minado deverão passar na seguinte ordem: 3m em carniça; 3m em saci; 3m em cambalhota; 3m pulando corda. Enfim, o enigma está completo: Em cima do galpão, ao lado do lago.

01:40	10'	Jogo: Combate
-------	-----	---------------

HISTÓRIA:

Mas a cobiça é coisa séria! E, tão logo foi descoberto o segredo, o coleguismo acabou e os homens começaram a se debater uns contra os outros. Uma violenta batalha se travou e somente o último marujo sobrou e a este coube o belíssimo tesouro.

PREPARAÇÃO:

Traça-se uma linha divisória no chão, cada duas equipes ficam de um lado. Os marujos deverão usar a sua espada a fim de defender a sua vida que é representada por um fio de lã no braço esquerdo.

DESENNROLAR:

A luta desenvolve-se normalmente cada um tentando tirar o fio de lã do braço do companheiro, sempre se defendendo com sua espada. Quando vencer parte para um novo adversário até chegar ao último marujo.

01:50	10'	Pegar o Tesouro
-------	-----	-----------------

Dividir e degustar o tesouro. Representado por uma arca cheia de moedas de ouro, gulosamente o homem deitou-se sobre ele, mas o velho Barba Pink alertou:

- A cobiça é a pior inimiga do homem, esquece-se agora de seus companheiros que com você passo a passo este tesouro galgaram?

O pobre homem era ambicioso, mas justo e leal e achou mais certo dividir com seus amigos e juntos comemoraram tomando a última caneca de vinho.

ESCOTISMO E MEIO AMBIENTE

ESCOTISMO E NATUREZA – UMA RELAÇÃO ANTIGA

Desde a criação do Escotismo por Baden-Powell, estava implícita uma relação íntima entre a prática do Escotismo e a natureza. Não é à toa que a data oficial da sua criação coincide com a realização do acampamento de Brownsea. Até hoje, a “vida ao ar livre” faz parte do método educativo do Movimento Escoteiro, conforme explicitado no seu projeto educativo:

“A vida ao ar livre é um meio privilegiado para as atividades escoteiras.

Os desafios que a natureza apresenta permitem aos jovens equilibrar seu corpo, desenvolver suas capacidades físicas, manter e fortalecer a saúde, ampliar a criatividade, exercitar espontaneamente sua liberdade, estabelecer vínculos profundos com outros jovens, compreender as exigências básicas da vida em sociedade, valorizar o mundo, formar seus conceitos estéticos, descobrir e se encantar com a ordem da Criação.

O método escoteiro propõe aos jovens integrar essas experiências a seus hábitos frequentes e a seu estilo de vida, recuperando continuamente o silêncio interior e retornando sempre aos ritmos naturais e à vida sóbria.”

(Projeto educativo do Movimento Escoteiro)

Portanto, é natural que a preocupação com o meio ambiente esteja sempre presente no planejamento e desenvolvimento das atividades escoteiras.

“O Escotismo mundial, com seus mais de 25 milhões de jovens e adultos, em 216 países e territórios de todo mundo, esteve sempre ativo com o que hoje chamamos temas ambientais. Ao inspirar o amor e o respeito pela natureza a milhões de crianças e jovens que passam pelo Movimento, o escotismo tem contribuído de forma significativa para o presente momento da causa do ambiente em todo mundo.”

(J. Moreillon, 1993)

Desejamos que todo o jovem que tenha sido escoteiro faça o melhor possível para ser, na idade adulta, um homem ou uma mulher “amante da natureza e capaz de respeitar sua integridade”.

Mesmo no tempo em que ainda nem existia a palavra “ecologia” (citada pela primeira vez pelo biólogo Ernest Haeckel (1834-1919) em 1869, em seu livro “Generelle Morphologie des Organismen” – Morfologia Geral dos Organismos), a preocupação com a preservação do meio ambiente já estava presente em nosso movimento. Baden-Powell insistiu sempre em afirmar que o escoteiro vê a natureza como obra de Deus, e protege os animais e as plantas. Mas a atenção dispensada aos animais e as plantas, por si só, não traduz toda a nossa preocupação com a natureza.

Após o Jamboree do Canadá em 1957, a Conferência Mundial definiu que o ano de 1957 seria o ano das medidas para a proteção da natureza, mostrando desta forma a preocupação em orientar os jovens no sentido de que, o futuro do planeta, depende inteiramente do empenho e da vontade de todos. Para compreender o mundo, suas necessidades e carências é preciso informação. Conhecendo é possível amar e amando nos sentiremos capazes para defender.

O restante do mundo só despertou para os problemas ambientais com o desenvolvimento do movimento ecológico a partir de 1970, quando a degradação do planeta aumentou consideravelmente com fatos como: aumento populacional mundial, aumento do buraco da camada de ozônio, guerras modernas, destruição das florestas, extinção de espécies animais e vegetais, entre outros.

O crescimento industrial desencadeou forças criadoras que podem ser utilizadas para nos proporcionar uma vida com melhor qualidade; mas esse mesmo crescimento desencadeou também forças destruidoras que tendem a arruinar o sistema ecológico, pela exploração insensata que envenena as fontes vitais de que tanto dependemos: a terra, a água e o ar.

ATIVIDADES EDUCATIVAS SOBRE MEIO AMBIENTE

As práticas de educação ambiental são uma busca frequente de educadores, líderes comunitários e também de nós, escotistas. Cabe esclarecer que estas práticas não podem ser estanques, determinando um período específico para o seu desenvolvimento, mas devem estar inseridas nas diferentes formas de ação e na rotina das pessoas.

Muitos educadores apresentam dificuldades ou, até mesmo, uma certa resistência quanto à inserção da educação ambiental em suas atividades rotineiras. Isto se deve ao fato de termos poucas referências sobre práticas educativas ambientais. Com esta falta de referenciais, as pessoas, em geral, sentem-se “perdidas” em relação à educação ambiental.

Inserir a educação ambiental às atividades rotineiras nada mais é do que tomá-la como foco principal de toda e qualquer atividade que esteja inserida no contexto das ações que estão sendo desenvolvidas. Não é necessário ser um biólogo ou engenheiro agrônomo, engenheiro florestal, cientista, para falar em educação ambiental. Na verdade, todos nós somos (ou deveríamos ser) educadores ambientais, só nos falta a prática.

Esta prática vamos adquirir na medida em que tivermos coragem de ousar. Aquilo que não soubermos, iremos aprender junto com os jovens, pois o nosso direcionamento é a curiosidade delas. Apontamos as temáticas para despertar o interesse nos assuntos. O nosso desafio maior é desafiar nossos jovens. São elas que nos levarão às práticas seguras. Basta seguirmos na mesma direção despertando sempre o desejo do aprender através de uma aprendizagem real e significativa.

Fonte: Projeto Apoema - Educação Ambiental

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

ATIVIDADE 1: COLETA SELETIVA NA SEDE DO GRUPO

Implantar, na sede do grupo escoteiro, um projeto (pode ser considerado o da Insígnia Mundial de Meio Ambiente, por exemplo) de coleta seletiva de resíduos, instalando lixeiras com as cores respectivas para os resíduos produzidos no local.

O projeto poderá seguir os seguintes passos:

1. Levantamento dos tipos de resíduos produzidos na sede em cada reunião;
2. Classificação dos resíduos (orgânico, metal, papel, plástico, etc.);
3. Apresentação do projeto para o grupo, enfatizando a implantação das lixeiras e a responsabilidade ambiental de cada um;
4. Confeção e instalação das lixeiras nas cores respectivas: azul – papel, preto – madeira, marrom – orgânicos,

amarelo – metal, vermelho – plástico, verde – vidros, cinza – geral não reciclável, misturado ou contaminado não passível de separação);

5. Avaliação mensal dos resultados em forma de relatório.

ATIVIDADE 2: COLETA SELETIVA NA CASA DO JOVEM

Idem a atividade 1, só que nesta, enfatiza aos familiares a importância de separar o lixo para a proteção ambiental.

ATIVIDADE 3: CONSTRUINDO ABRIGOS E COMEDOUROS PARA PÁSSAROS

A Alcateia, Patrulha ou Equipe de Interesse poderá desenvolver ninhos e comedouros utilizando para isso materiais recicláveis como garrafas PET, latas de alumínio, caixas longa vida, etc.

ATIVIDADE 4: PLANTANDO ÁRVORES

A Alcateia, Patrulha ou Equipe de Interesse poderá desenvolver um projeto de plantio de árvores para a regeneração de uma área degradada, mata ciliar de um rio, formação de um bosque público, etc. Um projeto desta categoria requer uma sequência de planejamento bastante grande e a autorização do órgão municipal de agricultura e meio ambiente, que poderá atuar como parceiro do grupo escoteiro na atividade.

ATIVIDADE 5: LIMPANDO RIOS

O grupo poderá realizar a limpeza de rios e córregos de seu município, atuando na coleta do lixo que se deposita nas margens ou que flutua no leito. Outro projeto grande, que necessitará de planejamento e auxílio de outros órgãos como o corpo de bombeiros, a defesa civil, ONG's e outras organizações como clubes de jeepeiros ou motoqueiros que costuma fazer trilhas próximas a rios.

ATIVIDADE 6: CULTIVANDO ERVAS MEDICINAIS

Poderá ser adotado pela Alcateia, Patrulha ou Equipe de Interesse o cultivo de ervas medicinais na sede do grupo, para que sejam usadas pelo grupo ou doadas para instituições, como a pastoral da criança. Para tanto, será necessário que a equipe realize:

1. Pesquisa sobre ervas medicinais e suas aplicações terapêuticas;
2. Construção de canteiros ou vasos para o cultivo;
3. Plantio e acompanhamento do crescimento das ervas, com os devidos cuidados de cultivo;
4. Colheita, secagem ou distribuição das ervas produzidas.

AÇÕES COMUNITÁRIAS DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Existem inúmeras ações comunitárias que poderão ser desenvolvidas pelos jovens. Tais ações poderão englobar o conjunto de requisitos para a progressão pessoal e com isso, engrandecer o nível da Seção. O escotista pode sugerir ou incentivar tais ações. Eis alguns exemplos:

- Confeção de panfletos sobre educação ambiental para serem distribuídos em pedágios, estabelecimentos comerciais, cinemas, etc;
- Palestras em comunidades carentes sobre temas como higiene pessoal, cuidados básicos na preparação e manipulação de alimentos, métodos de controle de parasitas, etc;
- Ações sociais em datas específicas, como o Dia D de combate à Dengue, o McDia Feliz, Hora do Planeta, etc;
- Trabalhos conjuntos com as secretarias municipais de Meio Ambiente ou de Saúde, na organização de palestras, apoio em atividades municipais, etc;

Além dessas ações, devemos incentivar nossos jovens a participar do Mutirão Nacional de Ação Ecológica, maior atividade ecológica dos Escoteiros do Brasil, que vem se tornando, ano após ano, uma referência e um norte de como educar nossas gerações do presente para que trabalhem pela sobrevivência sustentada das gerações futuras.

INSÍGNIA MUNDIAL DE MEIO AMBIENTE

O Programa Mundial Escoteiro de Meio Ambiente (PMEMA), do qual faz parte a nova IMMA, coloca o Movimento Escoteiro no lugar em que sempre esteve: na vanguarda da educação ambiental para a juventude. A estrutura da IMMA encoraja um aprendizado progressivo

à medida que o escoteiro desenvolve uma consciência e uma compreensão do ambiente e do mundo que o circunda.

As atividades exteriores, jogos e dinâmicas são divertidos, permitem a exploração do ambiente, encorajam a investigação e a consciência ambiental compartilhada. Encorajam o pensamento crítico sobre o ambiente e promovem a compreensão da responsabilidade individual para com o meio em que vivemos. Todas as atividades propostas são vivenciais e permitem uma discussão dos temas pela Seção.

A IMMA, portanto, incentiva a educação pelo jogo e a discussão aberta conforme o nível de cada indivíduo, permitindo que este contribua para o aumento do conhecimento geral da sua Seção.



Saiba mais sobre a IMMA no Guia da Insígnia Mundial do Meio Ambiente e no POR.

ALGUMAS ATITUDES QUE PODEMOS FAZER IMEDIATAMENTE PARA PROTEGER NOSSO PLANETA.

Manter sua casa limpa

Cuidar do lugar de vida do ser humano pode ser um meio de lutar positivamente pela ecologia, transformando o seu “ecossistema casa” num exemplo de excelente qualidade de vida, ajudando assim, a conservar o meio ambiente. A limpeza constante do local onde moramos, além de nos proporcionar bem estar físico e psicológico, evita inúmeros aborrecimentos, como o aparecimento de ratos, aranhas, baratas, pó excessivo, doenças, etc.

Comprar materiais adequados

Procurar utilizar materiais biodegradáveis, ajudando desta maneira a conservar a natureza, uma vez que estes produtos são aqueles de que se desdobram em matéria orgânica, não vindo deste modo a poluir rios e solos.

Fazer reciclagem

Não jogue fora aquilo que você puder reutilizar. Aproveite tudo o que você puder. Separe corretamente o lixo impréstável daquele que não é tão lixo assim.

Economizar energia

Se cada cidadão procurar fazer a sua economia, não utilizando luz em excesso, e nem utilizando eletrodomésticos sem disciplina, muito será conseguido. Pode parecer pouco, mas o importante é a soma desta economia em milhares de casas.

Cuidar bem da área verde de sua casa

Se você possui um espaço em seu terreno, que tal implantar um jardim, que além de embelezar a sua casa e fortalecer o solo, também estará ornamentando sua rua, proporcionando vida a diversos tipos de animais pequeninos (micro flora e micro fauna). Se houver espaço poderá fazer uma pequena horta, que certamente trará muitas alegrias, economia e uma alimentação mais saudável (sem uso desordenado de herbicidas, agrotóxicos, etc).

Cuidar dos animais domésticos

Tratar os animais com carinho e atenção, levá-los frequentemente ao veterinário e procurar alimentá-los com ração adequada. Os animais devem ser tratados como seres amigos e companheiros, onde nosso respeito à natureza se traduz em tratá-los bem.

Ajudar na limpeza da sua rua

Não deixe o lixo ficar muito tempo na rua, pode ser revirado por animais e também servir de foco de atração de insetos. Não use terrenos baldios como depósitos de lixo ou móveis usados. Com a chuva e o vento, pedaços deles podem ir parar dentro de bueiros e esgotos, provocando alagamentos. Não jogue lixo nas ruas!

Cuidar da área verde de sua cidade

Ajude a educar o povo e a cuidar das praças e dos parques. Com o progresso industrial, a poluição do ar está aumentando no dia-a-dia. Una-se para que todos não aumentem a poluição sonora, hídrica ou eólica e participem então de sua diminuição.

Proteger a água

Ela é vida: precisamos cuidar das nossas nascentes de água afim de evitarmos o aparecimento de doenças, tanto para o ser humano, como para os animais e plantas; economizar na utilização da água em nosso dia-a-dia, afinal a água doce e potável é um bem cada vez mais raro, e é fundamental nos processos de vida e das indústrias.

Incentivar o ensino da educação ambiental

Você melhora um país educando o seu povo. Uma educação que passa pelo conhecimento pessoal das coisas, com o ensino informal e chega ao seu auge por meio do respeito às leis e normas, as condições primordiais urbanas, para que o convívio coletivo não chegue ao extremo dos crimes e atritos. As cidades devem ser limpas e arejadas, com boa estrutura viária, atendimento às pessoas e suas necessidades elementares, áreas verdes, parques, lazer, saúde e principalmente uma boa perspectiva de futuro.

Fonte: <http://ambientes.ambientebrasil.com.br/>

ASPECTOS JURÍDICOS

Cabe aos escotistas e aos dirigentes fazer com que as atividades sejam realizadas adequadamente dentro das orientações técnicas, regras da instituição e legislação brasileira. Existem questões legais que não podem ser ignoradas.

AUTORIZAÇÕES DOS PAIS E RESPONSÁVEIS:

Existem dois tipos básicos de atividades realizadas como parte do programa educativo do Movimento Escoteiro: as de sede e as de campo.

Para as atividades de sede, por serem a maioria no “ano escoteiro”, pode-se utilizar o expediente de incluir um campo na ficha de inscrição a ser preenchida pelo pai ou responsável legal, onde conste a autorização expressa para que o menor participe das atividades normais de sede e imediações, ou dentro do limite urbano, desde que acompanhados ou supervisionados por adultos devidamente nomeados pelo grupo escoteiro e registrados nos Escoteiros do Brasil no ano em curso. Isto facilita em muito a organização, pois não será preciso obter autorizações a cada saída da sede, haja vista que os próprios jovens, no seu dia-a-dia, se deslocam livremente dentro do limite urbano, sozinhos ou acompanhados de amigos de mesma idade, autorizados verbalmente pelos pais.

As atividades de campo podem ser divididas entre aquelas que acontecem dentro do perímetro urbano da cidade, e as que excedem esse limite. Mesmo nos casos das atividades dentro do perímetro urbano, há a necessidade de os pais ou responsáveis legais autorizarem por escrito a participação do filho. Não basta apenas assinar, mas também se identificar com o número do RG ou do CPF, a fim de que se tenha valor legal. Esta questão deve ser bem entendida, pois não se pode correr o risco de ter em mãos apenas um “pedaço de papel assinado”, porém sem valor legal. Um dispositivo do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) responsabiliza aquele que hospeda a criança ou o adolescente, desacompanhado dos pais ou responsáveis ou sem autorização escrita destes, ou da autoridade judiciária.

Um outro ponto a ser explorado na autorização de atividade refere-se ao preenchimento do formulário. Campos referentes ao uso de medicamentos (contínuos ou não), doenças ou problemas de saúde atuais, entre outros, devem ser indicados na ficha, assim como informar se o jovem possui algum plano de saúde.

A fim de facilitar o trabalho no grupo escoteiro, há muitos anos utilizam-se as fichas de autorização de atividades de campo. Os modelos são variados e são criados de acordo com a necessidade e a realidade de cada grupo. Existe um modelo pronto no Sistema de Gerenciamento de Unidade Escoteira (SIGUE) que pode ser usado com muita facilidade.

Também é necessário destacar o caso das atividades cujos locais de realização excedem o perímetro urbano da cidade. Nesse caso o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8069/90, em seu artigo 83, traz todas as informações legais pertinentes às autorizações para atividades fora da comarca onde o jovem reside.

No caso de atividades em outro estado deve-se obter, além da autorização dos pais, também a autorização da diretoria da região escoteira de origem para se deslocar e participar da atividade. Também é necessário, nesse caso, solicitar ao juizado de menores a expedição de uma autorização para a viagem. Quando se tratar de atividades fora do país, deve-se seguir o exposto nos artigos 84 e 85 do ECA.

Nas autorizações, em geral, a organização das atividades deve se embasar em toda a legislação específica no assunto.

RESPONSABILIDADES DOS ADULTOS

A palavra responsabilidade é legalmente usada quando da necessidade de restituição ou compensação por algo que foi retirado de alguém. Em nossos conceitos podemos nos referir às responsabilidades civis, penais e morais.

- A responsabilidade civil, prevista no código próprio, entende que aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência, ou imprudência, violar direito, ou causar prejuízo a outrem, fica obrigado a reparar o dano. Neste sentido, por exemplo, quando se estraga algo de uma área que foi cedida ao grupo escoteiro para realização de atividade, a responsabilidade pode levar a ter que consertar, indenizar e pagar por todos os danos causados à vítima.

- Na responsabilidade penal a pessoa infringe uma norma de direito público, uma lei, infringindo o interesse da sociedade. Nesse caso a responsabilidade é pessoal, intransferível, ou seja, o réu será julgado e pode pagar com a privação da sua liberdade.

- Em muitos casos o ato poderá provocar tanto ação de responsabilidade civil como de responsabilidade penal. Em qualquer um dos dois casos, entretanto, a idade mínima para ser responsabilizado é de 18 anos.
- Também existe a responsabilidade moral, ligada à ética, e relacionada à responsabilidade com as ações e suas consequências nas relações sociais. Diz respeito ao dano causado ao indivíduo, a um grupo ou a uma sociedade inteira devido às ações ou omissões de uma ou várias pessoas. É o caso do prejuízo causado ao Movimento Escoteiro, como um todo, em consequência de ato de alguém.

Estas questões devem levar todos os escotistas e dirigentes a constante reflexão, organizando-se para realizar atividades com devido conhecimento, habilidade, seguindo a legislação e minimizando riscos. Os escotistas devem ter consciência de que não dominam todas as habilidades para todas as atividades. Reconhecer as próprias limitações e buscar ajuda de pessoas competentes para coordenar determinadas atividades, com qualidade e segurança, reflete a responsabilidade do adulto perante os jovens, a sociedade e ao Movimento Escoteiro.

POLÍTICA DE PROTEÇÃO INFANTOJUVENIL

Os Escoteiros do Brasil contam com uma regulamentação que norteia as ações contra as posturas inadequadas. Qualquer suspeita de que alguma criança ou adolescente corra riscos ou tenha sido objeto de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, deve ser imediatamente investigado com o auxílio das autoridades e poderes competentes, atendendo os preceitos das leis brasileiras.

O Programa de Proteção Infantojuvenil oferece aos pais, dirigentes e escotistas materiais impressos e on-line com orientações sobre bullying, cuidados nas redes sociais, drogas, etc.

A partir de 2014, tornou-se obrigatória para voluntários acima de 18 anos no momento da inclusão ou renovação do registro escoteiro, a participação no curso de Proteção Infantojuvenil em plataforma EaD. Além do curso, os membros adultos que ocuparem funções de escotistas ou dirigentes deverão, como parte do processo de inclusão, apresentar documentos que ajudem às respectivas diretorias a conhecer melhor os seus voluntários, possibilitando a participação de cidadãos que estejam de acordo com os princípios éticos do Escotismo.



ANOTAÇÕES

NOITE INTERNACIONAL - UMA CELEBRAÇÃO DA FRATERNIDADE

A partir da terceira edição dos cursos em Gilwell Park começaram a participar escotistas estrangeiros, dando ao centro de treinamento um caráter internacional que foi se consolidando com o tempo.

Com o fortalecimento do conceito do 1o Grupo de Gilwell adotado pelas associações escoteiras da maior parte dos países, cada vez mais o sentido de Gilwell e da Insígnia de Madeira se tornaram internacionais.

A partir de 1921, todos os anos (exceto por quatro anos durante a Segunda Guerra Mundial), no primeiro fim de semana completo em setembro (a sexta-feira deve ser em setembro), realiza-se a Reunião Anual do 1o Grupo de Gilwell, permitindo que os portadores da Insígnia de Madeira de todo o mundo a se unam como um grupo escoteiro de caráter internacional, celebrando a fraternidade e o companheirismo.

O Centro Escoteiro de Gilwell Park passou a ser um local de muitos eventos escoteiros, inclusive reuniões internacionais, que passaram a contar com uma noite especial, em que os participantes se instalam em mesas

ou estandes, oferecendo um jantar ou parte dele com alimentos e bebidas típicas de seus países.

A Noite Internacional, assim, se tornou uma espécie de tradição nos eventos realizados no Grande Salão de Conferências de Gilwell, incluindo alimentação, roupas típicas, músicas e danças dos países presentes.

Exatamente dentro deste mesmo sentido é que os cursos avançados realizados fora de Gilwell usam uma de suas noites para um jantar especial, conhecida como Noite Internacional ou Noite das Nações, em que as distintas equipes formadas pelos alunos representam países onde existe Escotismo, e em seus nomes oferecem cardápio típico e elementos de suas culturas.

Mais do que apenas um jantar, a Noite Internacional pressupõem pesquisas sobre o país designado, seu povo, sua cultura e, evidentemente, sobre o Movimento Escoteiro que lá se desenvolve. Deve ser uma maneira de demonstrar que o Escotismo é uma grande fraternidade mundial e, dando a conhecer as características de cada país, contribuindo na aproximação e aceitação.



ANOTAÇÕES



ANOTAÇÕES

A series of horizontal blue lines spaced evenly down the page, providing a template for writing notes.

CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

Somos tentados a pensar que criatividade é um atributo de algumas pessoas privilegiadas, de alguns poucos que nascem com um dom especial. Este é um equívoco que merece ser corrigido.

A verdade é que criatividade não é uma qualidade com a qual se nasce, mas o produto que resulta da formação de cada indivíduo, de suas experiências e aprendizagens.

A criatividade é a capacidade de quebrar paradigmas, pensar em novas formas e possibilidades, e encontrar solução para os problemas que se apresentam.

A inovação é a capacidade de usar a criatividade nas aplicações do dia-a-dia, introduzindo o novo no cotidiano.

Em outras palavras, criatividade é um potencial, e inovação é a decisão de usá-lo. Todos os seres humanos necessitam de certa constância de atitude e buscam o equilíbrio em suas vidas. Mas não se pode pensar, apenas por comodismo, que todo conhecimento é definitivo, nem aceitar que tudo já está feito, ou que nada mais existe para ser descoberto ou alterado.

Graças às pessoas que não aceitam estes parâmetros, que ousam desafiar paradigmas, o mundo evolui e a ciência avança possibilitando o acesso à tecnologias que facilitam nossas vidas.

Ninguém precisa ser um inventor ou cientista para desenvolver sua capacidade criativa e usá-la na sua vida.

A atitude inovadora só acontece em ambiente e disposição individual favorável. O ambiente deve permitir e valorizar a iniciativa, e a pessoa deve ser capaz de superar medos e aceitar correr riscos. Assim, não se pode esperar criatividade e inovação sem liberdade de discutir, ousar e mudar, ou de pessoas que tenham medo de assumir responsabilidades e de cometer erros.

Mas não espere que uma solução surja como milagre. É preciso dedicação e trabalho para chegar a bons resultados. Thomas Edison, cientista norte-americano considerado o maior inventor de todos os tempos (inclusive da lâmpada incandescente), registrando 2.332 patentes, dizia que criatividade é 1% de inspiração e 99% de transpiração.

AS FUNÇÕES DA MENTE

Criação é associação de duas ou mais impressões antigas para produzir uma ideia nova. Nada mais é do que novas combinações daquelas imagens que já haviam sido

previamente recolhidas e depositadas na memória. Nada pode ser feito do nada; aquele que não juntar material não produzirá combinações.

É bom saber que a associação de ideias se compõe basicamente de imaginação + memória.

Os antigos gregos já haviam estabelecido quatro leis para a associação de ideias:

- **Contiguidade:** proximidade que existe entre duas imagens: mar lembra navio, pena lembra pássaro;
- **Semelhança:** duas imagens se superpõem: um gato lembra tigre;
- **Sucessão:** uma ideia segue a outra: trovão/tempestade; veneno / morte;
- **Contraste:** preto lembra branco, ódio lembra amor.

COMO A MENTE TRABALHA

Nossa mente:

- Absorve, através da aplicação da atenção;
- Retém, através da memória;
- Cria, visualizando, prevendo e gerando ideias;
- E julga, analisando, comparando e escolhendo.

A educação formal dá ênfase a três funções mecânicas da mente humana: a absorção, a retenção e o julgamento. Estuda-se lógica; lê-se história; aprende-se matemática... Mas que passos são tomados, conscientemente para desenvolver a mente criadora?

OS BLOQUEIOS

Nossa educação por tentar desenvolver apenas as três funções, é fundamentalmente bloqueante. Usar apenas a absorção, a retenção e o julgamento é querer transformar nossas mentes em instrumentos reflexivos.

No entanto o pensamento criador é desinibido e subjetivo, ao passo que o pensamento reflexivo é estruturado e formalista.

O maior obstáculo para a criatividade reside no fato de, face a um problema e obrigada a apresentar ideias, a criatura humana tem a tendência de utilizar duas das funções da sua mente ao mesmo tempo – isto é, criar e julgar.

É da quantidade que se extrai a qualidade – quanto maior o número de ideias colocadas ao nosso

dispor, maiores as chances de encontrarmos aquela que realmente representará a solução do problema.

A maneira como cada ser humano estrutura sua personalidade, será determinante para que ele supere os principais obstáculos à criatividade:

- A ignorância
- Os preconceitos
- Os medos

O PROCESSO CRIATIVO

O processo de criação passar por um conjunto de etapas, sucessivas, e que levam a uma ideia ou solução final.

- Identificação
- Preparação
- Incubação
- Aquecimento
- Iluminação
- Elaboração
- Verificação

1 - Identificação:

Qual é o problema? Um problema bem definido já está 50% resolvido.

Einsten dizia ser a mera formulação de um problema, frequentemente, mais essencial do que sua solução -que pode ser mera questão de habilidade matemática ou experimental.

2 - Preparação:

Pode ser direta ou indireta.

É direta quando acumulamos informações pertinentes ao problema a ser resolvido, quando buscamos somente informações que contribuam para uma possível solução.

É indireta quando buscamos informações sobre tudo o que possa colaborar para uma solução, mesmo que à primeira vista não tenha nada a ver com o problema.

3 - Incubação:

Segundo alguns psicólogos, o processo da incubação se desenvolve mais no plano do inconsciente, ou naquela faixa do pré-consciente.

A filosofia Zen define que a mente deve tentar parar de agir sobre si própria, sobre a sua corrente de experiências.

"...Não há dúvidas a respeito da importância da atividade inconsciente nas descobertas matemáticas. Trabalhando sobre um problema, é comum que nada se

consiga desde o começo. É preciso descansar. Em seguida trabalha-se novamente...

O trabalho consciente parece ter ficado melhor graças à interrupção..."

(Thomas Edison)

4 - Aquecimento:

O retorno ao problema, com a sensação de uma solução próxima, constitui uma fase claramente distinta do processo criativo.

Pode ser inconsciente, quando através de flashes, a mente foge e retorna ao problema com frequências cada vez menores. As ideias atravessam a barreira consciente/inconsciente de forma desordenada, a princípio, porém caminhando para a solução por meio de aproximações sucessivas.

No dia-a-dia, porém, com prazos a cumprir, esse processo é provocado artificialmente, através de recursos já bastante experimentados como o brainstorm...

Chega-se ao limiar da criatividade – quando se sente que a solução está próxima, embora ainda não possa ser inteiramente vista ou compreendida.

5 - Iluminação:

É o heureka, quando, então, explode a ideia. Em muitos casos – em quase todos, na verdade – é o término daquela forte angústia que o indivíduo vinha sentindo.

É o insight, ou seja, a súbita compreensão das relações entre meios e fins. Embora surja de repente, aparentemente sem esforço físico nem grande esforço mental, a iluminação é, na verdade, o resultado de períodos terrivelmente laboriosos de preparação.

6 - Elaboração:

Depois de encontrada a ideia, e desde que a julgemos satisfatória, entra-se em novo processo criativo o período, agora totalmente consciente da elaboração.

As ideias, antes abstratas, são colocadas linearmente. Começamos a associá-la com dados conhecidos da realidade, a fim de tornar familiar o desconhecido.

7 - Verificação:

O objetivo é testar a ideia antes de colocá-la em aplicação.

Há um intervalo de tempo que pode variar de segundos até vários anos, entre a iluminação, a elaboração da ideia e sua verificação.

O tempo de verificação dos resultados de uma ideia depende de diferentes fatores, incluindo complexidade e urgência.

PLANEJAMENTO

É o conjunto organizado de atividades para determinar:

- o que deve ser feito
- como deve ser feito
- quando deve ser feito

Se pararmos para pensar, concluímos que passamos planejando grande parte do nosso tempo. Planejamos a curto, a médio, a longo e a “longuíssimo” prazo.

No Movimento Escoteiro, a curto prazo são os planejamentos das reuniões semanais; a médio prazo, os Ciclos de Programa; a longo prazo, o planejamento anual da Seção e a longuíssimo prazo os Planos de Grupo para três anos ou mais.

Planejamento é a progressão das medidas necessárias a serem tomadas para determinado fim. O planejamento pode ser considerado também como a otimização da forma de alcançar um objetivo.

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DA U.E.B

O planejamento estratégico representa o processo de tomada de decisão em termos dos rumos de uma instituição frente às mudanças que sempre ocorrem em seu ambiente interno, assim como no ambiente externo. Esta decisão implica em definir para onde se quer avançar, em que horizonte temporal e com quais valores institucionais.

O processo de formulação do planejamento estratégico é sempre desenvolvido por iniciativa das instâncias superiores de uma instituição. A sua implementação eficaz, entretanto, somente se dá com o envolvimento de todos os níveis da instituição.

O planejamento estratégico dos Escoteiros do Brasil teve início por iniciativa do Conselho de Administração Nacional (CAN), que estabeleceu, de forma consensuada e mediante orientações gerais da World Organization of the Scout Movement (WOSM), as bases estratégicas, as linhas de ação, objetivos, metas, indicadores e ações estratégicas para que os demais níveis possam operacionalizá-las.

As diretorias regionais devem desenvolver seu trabalho em realidades específicas, havendo da mesma forma situações ligadas aos seus ambientes internos e aos contextos externos a serem analisados. Desta forma, é necessária a elaboração de planejamentos estratégicos

regionais para definição de objetivos e resultados a serem alcançados por meio das instâncias vinculadas, sempre de forma alinhada à base estratégica definida e ao planejamento estratégico nacional.

O planejamento estratégico não é estático. Deve ser entendido como instrumento dinâmico de gestão que contém decisões antecipadas sobre a linha de atuação para o cumprimento da missão da organização. É elaborado com base em uma visão de futuro e alicerçado em valores institucionais, que demandam a escolha cuidadosa de estratégias para o alcance de objetivos estratégicos.

Para a elaboração de um plano estratégico institucional é necessário ter claros e consensuados alguns referenciais que se constituem na sua base estratégica. São eles: a missão, a visão e os valores institucionais.

MISSÃO

A missão é a declaração de propósito ampla e duradoura que individualiza e distingue o negócio e a razão de ser da instituição em relação a outras organizações do mesmo tipo. A missão define o que é a organização hoje, seu propósito e como pretende atuar no seu dia a dia. Cria um clima de comprometimento dos dirigentes em seus diferentes níveis, bem como da equipe de colaboradores, com o trabalho que a organização realiza.

Missão da União dos Escoteiros do Brasil “Contribuir para o desenvolvimento integral de crianças e jovens por meio do Método Escoteiro, para a vivência da cidadania e construção de um mundo melhor”.

VISÃO DE FUTURO

A visão é a idealização de um futuro desejado para a organização. Ela deve ser clara e estar em permanente visibilidade para a sociedade. Transmite a essência da organização em termos de seus propósitos e a maneira pela qual deseja ser reconhecida em um futuro determinado.

Difunde um lema motivacional que mobiliza e desafia para a conquista do pretendido. Assim, ficou definido como visão de futuro para 2015 para os Escoteiros do Brasil:

“Ser referência por seu método de desenvolvimento integral de crianças e jovens que os leva a desempenhar

papel relevante na construção de uma sociedade justa, fraterna e solidária, orientados por adultos capacitados e comprometidos”.

VALORES INSTITUCIONAIS

Valores institucionais são as ideias fundamentais em torno das quais se constrói uma organização.

Representam as convicções dominantes e as crenças básicas que norteiam a atuação da organização, sendo um compromisso institucional. Muito além de uma declaração de princípios, os valores institucionais são elementos motivadores, que induzem comportamentos e atitudes das pessoas envolvidas. Os atributos de valor estabelecidos devem se constituir em temas transversais em todas as ações dos Escoteiros do Brasil

São valores institucionais dos Escoteiros do Brasil:

- Ética em todas as ações e relações;
- Participação e transparência na gestão da organização e dos recursos;
- Valorização do trabalho em equipe;
- Respeito à diversidade humana e defesa de iguais oportunidades de acesso à educação e inserção social.

As ações nacionais estabelecidas no planejamento estratégico são ações de nível nacional que provocam desdobramentos nos níveis regionais e locais.

Podemos citar como exemplo a produção dos materiais do programa educativo. Esta ação estava prevista no planejamento estratégico nacional. a confecção deste material subsidia o trabalho desenvolvido dentro dos grupos escoteiros, contribuindo no trabalho desenvolvido pelo escotista

O planejamento estratégico nacional é uma ferramenta para que as ações desenvolvidas na unidade local, Região Escoteira e pelo nível nacional não se desvirtuem e estejam embasadas na missão, visão e valores da instituição. Desta forma, possibilita que a instituição concentre suas forças com foco no mesmo objetivo.

PLANO DE GRUPO

É um instrumento que serve para conhecer a atual situação do Grupo Escoteiro, melhorar os resultados por meio de uma ação organizada que se orienta conforme as metas compartilhadas por todos, organizar os recursos e determinar o que fazer para passar do estado atual para o estado desejado.

O futuro pertence aos que têm planos para o futuro.

A vida de um Grupo Escoteiro é formada por variados aspectos e, para fazer um Plano que integre a todos eles, é necessário determinar áreas de afinidades – áreas estratégicas:

• Valores – tal como aparecem no propósito e nos princípios do Movimento que se expressam na Lei e na Promessa Escoteiras. A conquista deste objetivo é a meta fundamental do Movimento e representará o maior ou menor alcance da tarefa educativa de um Grupo Escoteiro.

• Programa Educativo – os objetivos educativos propostos, as atividades que desenvolvemos para conquistá-los e o método que usamos para atuar com os jovens. É o meio pelo qual o Movimento Escoteiro procura alcançar seu propósito, respondendo às necessidades e interesses dos jovens. Avaliá-lo constantemente é uma das condições para que o Grupo tenha eficácia.

• Gestão – as tarefas de organização e administração que desenvolvemos em apoio ao nosso trabalho educativo.

• Recursos Humanos – quantidade e qualidade de adultos que dão testemunho dos valores e contribuem para a aplicação do programa.

• Recursos Financeiros – obtenção e administração para que nossos planos se transformem em realidade.

• Crescimento – as metas que nos propomos para melhorar.

Em cada área estratégica é possível identificar funções-chaves que servem para avaliar se o Grupo está cumprindo seu objetivo. Para cada função-chave, define-se um estado que se deseja alcançar – o indicador de desenvolvimento.

Passos para formulação do Plano de Grupo:

• A respeito de cada indicador de desenvolvimento:

1. Determinar o estado atual – diagnóstico participativo para identificar os principais desafios a serem enfrentados.

2. Descrever a visão – “para onde vamos?” – descreve-se a situação onde todos gostariam de estar dentro de certo tempo, imaginando como poderia ser o Grupo no futuro.

3. Estabelecer metas anuais – o que se pretende alcançar durante um ano na direção da visão. A meta deve ser factível e não necessariamente superada em um ano, mas deve alcançar uma melhoria em relação ao estado atual.

4. Projetar ações – cada meta pode motivar uma ou várias ações que devem ser precisas. As ações podem ser realizadas por todo Grupo, por algum dos seus componentes estruturais ou por cada uma de suas Seções, partindo dos elementos básicos: conteúdo (Em que consiste?), destinatário (A quem se destina?) e prazos (quando se realizará?).

5. Designar responsáveis – poderá ser uma pessoa, um componente da estrutura do Grupo ou uma de suas Seções, ficando muito claro para todos quem deve assumir a coordenação das ações.

• A respeito do conjunto de indicadores:

6. Confeccionar um calendário – as Seções devem conhecer o calendário antes de dar início ao primeiro ciclo de programa do ano, pois devem considerar as ações programadas pelo Grupo antes de organizar suas atividades. O Plano deve ser formulado ao final do ano escoteiro.

7. Estabelecer um sistema de avaliação – que permita corrigir e reforçar as ações durante a execução; estimular e apoiar os participantes e verificar se foram alcançados os resultados esperados.

PLANEJAMENTO ANUAL

ETAPAS DO PLANEJAMENTO

O método que sugerimos para elaboração de um Planejamento Anual se divide em quatro etapas:

Discussão ... Decisão ... Execução ... Avaliação

1ª ETAPA - DISCUSSÃO

A 1ª etapa no planejamento é constituída pelo levantamento e pela análise de dados, que é realizada em quatro fases:

- 1.1. Enquete
- 1.2. Pesquisa de Interesses
- 1.3. Coleta de Informações
- 1.4. Análise

1.1. Enquete

• Pesquisa a ser realizada junto aos jovens, aos Escotistas, baseada em diagnóstico da seção, com a finalidade de avaliar o ano anterior, bem como propor ideias para atividades e projetos para o ano que começa.

Uma boa estratégia é que sejam preparados questionários para que os jovens os complementem com este diagnóstico.

Lembramos que este trabalho não é aquele realizado no final de um Ciclo de Programa e início do próximo, mas sim, aquele realizado ao final de um ano inteiro de atividades, podendo, ou não, coincidir como o interstício entre os Ciclos de Programa.

Visto isso, uma pergunta nos vem à mente: “QUE ASSUNTOS DEVERÃO CONSTAR DA ENQUETE?”: “TODOS AQUELES QUE FOREM CONSIDERADOS DE IMPORTÂNCIA PARA A Seção!”

Assuntos que deverão constar no questionário para avaliação do ano:

- Atividades
- Reuniões (de Patrulha e de Seção)
- Atuação da Corte de Honra, COMAD
- Atuação da Chefia
- Materiais
- Progressão Pessoal dos Jovens
- auto-avaliação

1.2. Pesquisa de Interesses

Junto à avaliação, deverá ser remetida uma pesquisa de interesses para coletar dados sobre os anseios dos jovens.

Através desses instrumentos (Enquete e Pesquisa), temos constatado que a participação e a motivação dos jovens aumentaram sensivelmente.

1.3. Coleta de Informações

Nessa fase, deverá ser coletado o maior número possível de dados, tais como: calendário de atividades (Nacional, Regional, da Área, do Grupo e da Comunidade), feriados, datas de compromissos pessoais da Chefia e tudo mais que for considerado útil para montagem do Plano Anual.

1.4. Análise

Com os dados levantados nas fases anteriores, devemos reunir todos os Escotistas da seção e realizar uma criteriosa avaliação do trabalho realizado no ano anterior e das demais informações. Presume-se que, a partir daí, surgirão muitos assuntos para o Plano (melhores atividades, expansão, aquisição de equipamentos, etc.). Esse resultado é o DIAGNÓSTICO.

2ª ETAPA - DECISÃO

Partimos então para o PROGNÓSTICO, quando esboçamos os objetivos a serem alcançados, dando atendimento às necessidades levantadas no DIGNÓSTICO.

Tudo isso é feito pela Chefia, levando-se em conta os interesses dos jovens e como eles se encontram.

Um bom Plano deve ter uma formatação simples. Para a definição de cada objetivo são necessários os seguintes itens: VERBO DE AÇÃO + RESULTADOS ESPERADOS + PRAZO + RESPONSÁVEL (se aplicável). Por exemplo: “definir a camisa da Tropa até 31.03 - responsável: Corte de Honra”; “viabilizar a aquisição de duas barracas tipo canadense para a patrulha Corvo até 31.05 - responsável: Chefe de Tropa”; “informatizar os arquivos de jogos até 30.04 - responsável: Assistente 1”; “atingir o índice de 80% de freqüência no Conselho de Pais”; etc.

Um bom Plano não é medido pela quantidade de objetivos, e sim pelos seus resultados. Se houver mais de 10 objetivos, eles, provavelmente, não serão lembrados facilmente. Se houver dificuldade em lembrá-los, certamente, haverá problema em cumprí-los.

3ª ETAPA - EXECUÇÃO

Essa etapa, como o próprio nome diz, consistirá na implementação do Plano Anual, através do detalhamento feito no Ciclo de Programa.

É de suma importância que os Ciclos de Programa estejam integrados ao Planejamento Anual para facilitar os trabalhos administrativos e práticos, bem como, manter a coerência das condutas a serem adotadas por todos.

Um ponto importante a ser observado é a definição dos atributos das ações (tempo, recursos materiais e humanos, etc.).

4ª ETAPA - AVALIAÇÃO

A última etapa do Plano, mas que não deverá ser somente realizada no final do ano. Deve-se realizar avaliações periodicamente em todos os níveis

Não podemos esquecer que todo bom Plano é como uma bússola que indica a direção e que o mesmo é flexível; portanto, volta e meia, precisamos corrigir o rumo conforme as realidades que se apresentem.

O planejamento significa decidir adiantadamente o que deve ser feito para alcançar determinados objetivos ou metas.

Dados do mapa de planejamento anual:

- **Objetivos** - Quais os objetivos maiores da seção para o período de um ano.

- **Relação de Atividades** - por mês deverão ser relacionadas às atividades Nacionais, Regionais e do Grupo, baseados nos calendários da Direção Nacional (Elo Nacional, Mutirões) e Regional e do Grupo (Aniversário do Grupo, Acampamento de Grupo, Confraternizações), além das datas de atividades da Alcatéia, como por exemplo - aniversário da Alcatéia, Acampamentos/Acantonamentos.

- **Efetivo** - quantidade de jovens com que iniciaremos o ano, a evasão prevista durante o período (evasão prevista –passagem de jovens para outra seção) e qual o efetivo que pretendemos atingir ao final do ano.

- **Formação dos escotistas** - Envolvimento dos Escotistas em sua formação escoteira, com a quantidade de Escotistas da seção com formação escoteira por níveis, no início do ano, ao final do 1º semestre e do 2º (a partir do calendário de Cursos oferecidos pela Região, planejar formação)

- **Sistema de progressão dos jovens** - quantidade de jovens por etapa de progressão no 1º semestre e expectativa ao final do ano (2º semestre)

- **Objetivos do Ramo para o ano em curso.**

INCLUSÃO DE JOVENS E ADULTOS

UM OLHAR PARA A INCLUSÃO

Por: *Claudia Grabois Dischon*

A diversidade está presente nas nossas vidas a partir do momento do nosso nascimento. Nunca vimos o rosto de nossos pais, mas mesmo assim, a partir do momento que nos sentimos aceitos e amados neste novo mundo pós-uterino ficamos mais aptos para enfrentarmos a nova realidade, um mundo a ser descoberto e construído. Assim nós crescemos descobrindo e convivendo com o novo, até que um dia nos deparamos com as rupturas impostas pelo preconceito, que é filho do medo, às vezes com tanto poder em nossas vidas. Ficamos então com uma grande vontade de banir tudo o que é diferente e passamos anos tentando nos restringir a uma zona de conforto imaginária, que na melhor das hipóteses adiará este encontro fantástico com a diversidade, com pessoas diferentes, em lugares diferentes, de uma maneira talvez um pouco diferente daquela para a qual fomos programados.

Inclusão é uma palavra rica, que envolve compreensão, um novo olhar para o outro, e sobre tudo, um novo olhar para nós mesmos. Inclusão não significa assimilação, não há na inclusão uma perda de valores éticos, religiosos e culturais, pelo contrário, é um adicional ao legado dos nossos pais, é uma soma de culturas com total respeito à diversidade, é na verdade quando temos a chance de encararmos nossos valores e nossa moralidade de frente.

Existem pessoas com deficiências aparentes, sejam elas motoras, físicas ou mentais. Estas deficiências estão expostas e as outras pessoas que não se enquadram neste quadro são aquelas com deficiências ocultas em maior ou menor grau. O convite para que venham participar da nossa festa pode ser feito agora, pois todos cabem neste contexto inclusivo de iguais diferentes.

Toda vida é sagrada e a inclusão é a escolha pela vida, a aceitação de nós mesmos e precisamos estar presentes nesta celebração inclusiva, de convivência entre diferentes. A partir do momento que nos aceitamos como seres humanos, como pessoas que vencem, que falham, que acertam e erram e que também convivem com suas próprias limitações, ficamos mais aptos a aceitar quem aparentemente não é como nós. Todos nós temos a centelha divina, somos todos abençoados, há sempre mais uma benção a ser dada e bênçãos são inclusivas.

Mesmo que muitas vezes nos pareça difícil, pois são tantos os nossos questionamentos, toda vida é uma dádiva, toda vida é um grande acontecimento.

A inclusão é a igualdade pela aceitação da diversidade, é o caminho da paz social e o caminho da paz no mundo, por mais difícil que está ideia nos pareça. É o desenvolvimento de uma nova ordem, não é na verdade uma ideia radical, mas, como já disse, uma escolha pela vida, onde os pais de homossexuais poderão conviver naturalmente com seus filhos, onde uma pessoa em cadeira de rodas terá acesso aos ambientes, pessoas com deficiência mental serão respeitadas, os cegos e surdos estarão integrados, enfim, a diversidade fará parte do nosso cotidiano.

A inclusão sempre nos fará pensar no mundo em que vivemos e em como desejamos que seja este mundo, para nós, nossos filhos e nossos netos. É o reconhecimento de que todos fomos feitos a imagem e semelhança de Deus, e somos todos capazes de amar e amor é a chave para inclusão.

Somos inclusivos, quando acreditamos que quem não pensa como nós e não tem a nossa crença é merecedor do mesmo respeito de que nós nos consideramos dignos, somos também inclusivos quando acreditamos que quem pensa como nós, mas não tem exatamente a nossa aparência é merecedor deste mesmo respeito, somos também inclusivos quando acreditamos que aqueles que não têm a mesma opção sexual são também merecedores deste respeito.

Estamos mais próximos da inclusão quando encaramos a velhice de frente, quando encaramos as doenças, quando encaramos nossa autorejeição, nosso medo da morte. Se ainda não estamos hoje, todos nós estaremos sujeitos a buscar a nossa própria inclusão, em algum momento de nossas vidas, mesmo que seja em retorno, como aquele que afastado de sua religião, um dia, ouvirá um chamado e iniciará o caminho de volta. Talvez não seja tão fácil aprender as rezas, se relacionar com as pessoas, ainda estranhas, mas é preciso voltar, se incluir, se aproximar, compartilhar, fazer parte e acreditar.

Inclusão é amor, é abraçar a vida, é crença no divino, é fé no potencial humano, é igualdade, diversidade, é compartilhar, discordar, é respeito pela diferença, é o caminho da paz, a busca da plenitude, exercício de tolerância, diminuição brusca da violência, diversidade na sala de aula e riqueza na nossa vida.

Vamos começar nas nossas casas, na nossa comunidade e vamos sonhar juntos que este seja realmente o nosso sonho, o sonho de um mundo inclusivo, o sonho de um mundo melhor.

COMO CHAMAR OS QUE TÊM DEFICIÊNCIA?

Por: Romeu Kazumi Sassaki

Em todas as épocas e localidades, a pergunta que não quer calar tem sido esta, com alguma variação: “Qual é o termo correto - portador de deficiência, pessoa portadora de deficiência ou portador de necessidades especiais?” Responder esta pergunta tão simples é simplesmente trabalhoso, por incrível que possa parecer.

Começemos por deixar bem claro que jamais houve ou haverá um único termo correto, válido definitivamente em todos os tempos e espaços, ou seja, latitudinal e longitudinalmente. A razão disto reside no fato de que a cada época são utilizados termos cujo significado seja compatível com os valores vigentes em cada sociedade enquanto esta evolui em seu relacionamento com as pessoas que possuem este ou aquele tipo de deficiência. Os movimentos mundiais de pessoas com deficiência, incluindo os do Brasil, estão debatendo o nome pelo qual elas desejam ser chamadas. Mundialmente, já fecharam a questão: querem ser chamadas de “pessoas com deficiência” em todos os idiomas. E esse termo faz parte do texto da Convenção Internacional para Proteção e Promoção dos Direitos e Dignidade das Pessoas com Deficiência, a ser aprovada pela Assembleia Geral da ONU em 2005 ou 2006 e a ser promulgada posteriormente por meio de lei nacional de todos os países-membros.

Eis os princípios básicos para os movimentos terem chegado a esse nome:

1. Não esconder ou camuflar a deficiência;
2. Não aceitar o consolo da falsa ideia de que todo mundo tem deficiência;
3. Mostrar com dignidade a realidade da deficiência;
4. Valorizar as diferenças e necessidades decorrentes da deficiência;
5. Combater neologismos que tentam diluir as diferenças, tais como “pessoas com capacidades especiais”, “pessoas com eficiências diferentes”, “pessoas com habilidades diferenciadas”, “pessoas deficientes”, “pessoas especiais”;

“é desnecessário discutir a questão das deficiências porque todos nós somos imperfeitos”, “não se preocupem, agiremos como avestruzes com a cabeça dentro da areia” (i.é, “aceitaremos vocês sem olhar para as suas deficiências”);

6. Defender a igualdade entre as pessoas com deficiência e as demais pessoas em termos de direitos e dignidade, o que exige a equiparação de oportunidades para pessoas com deficiência atendendo às diferenças individuais e necessidades especiais, que não devem ser ignoradas;

7. Identificar nas diferenças todos os direitos que lhes são pertinentes e a partir daí encontrar medidas específicas para o Estado e a sociedade diminuírem ou eliminarem as “restrições de participação” (dificuldades ou incapacidades causadas pelos ambientes humano e físico contra as pessoas com deficiência).

Conclusão

A tendência é no sentido de parar de dizer ou escrever a palavra “portadora” (como substantivo e como adjetivo). A condição de ter uma deficiência faz parte da pessoa e esta pessoa não porta sua deficiência. Ela tem uma deficiência. Tanto o verbo “portar” como o substantivo ou o adjetivo “portadora” não se aplicam a uma condição inata ou adquirida que faz parte da pessoa. Por exemplo, não dizemos e nem escrevemos que uma certa pessoa porta olhos verdes ou pele morena.

Uma pessoa só porta algo que ela possa não portar, deliberada ou casualmente. Por exemplo, uma pessoa pode portar um guarda-chuva se houver necessidade e deixá-lo em algum lugar por esquecimento ou por assim decidir. Não se pode fazer isto com uma deficiência, é claro.

A quase totalidade dos documentos, a seguir mencionados, foi escrita e aprovada por organizações de pessoas com deficiência que, no atual debate sobre a Convenção da ONU a ser aprovada em 2003, estão chegando ao consenso quanto a adotar a expressão “pessoas com deficiência” em todas as suas manifestações orais ou escritas.

ESCOTISMO E INCLUSÃO

Por: Mariluce Gomes N. Maia Pereira – UEB-SP

O Escotismo, maior movimento de educação não formal para crianças e jovens de todo o mundo, desde sua

fundação, tem recebido pessoas com deficiência em suas fileiras, ainda que esporadicamente, fruto de iniciativas isoladas de grupos escoteiros ou de umas poucas organizações escoteiras nacionais.

A Conferência Mundial do Movimento Escoteiro de 1988 tomou importantes decisões sobre a prática do Escotismo por deficientes físicos, defendendo a opinião de que todos os líderes no Movimento têm responsabilidade de promover o Escotismo para pessoas com deficiência; recomendando a todas as organizações escoteiras nacionais a rever seus programas, a fim de satisfazer às necessidades de todos os jovens, a despeito das deficiências que possam ter; encorajando fortemente a todas as organizações escoteiras nacionais que garantam a existência de uma pessoa com influência na Equipe Nacional de Programa responsável especificamente por promover o Escotismo para deficientes; e instando as organizações escoteiras nacionais para que disponibilizem recursos suficientes para a promoção efetiva do Escotismo com deficientes.

Os jovens devem ser os principais agentes de seu próprio desenvolvimento, mesmo aqueles com incapacidades, e o Movimento Escoteiro deve oferecer-lhes – assim como faz aos demais jovens – plenas oportunidades para envolvimento e participação.

Embora o conceito e a prática universal da inclusão sejam muito recentes, os mesmos já eram preconizados pelo Movimento Escoteiro, praticamente desde sua fundação. O fundador do Escotismo afirmava que “queremos especialmente ajudar o mais fraco a não sentir suas fraquezas, e a ganhar esperança e força”.

Já em 1919, em seu livro “Aids to Scoutmastership”, Baden-Powell afirma: “Por toda parte no Escotismo há inúmeros meninos aleijados, surdos-mudos e cegos que agora estão ganhando mais saúde, alegria e esperança do que tinham antes”. Baden-Powell percebeu que algumas adaptações se faziam necessárias: a maioria desses meninos não é capaz de passar nas provas escoteiras normais, sendo supridos com provas especiais ou alternativas. Além disso, em consonância com a orientação dos nossos dias (isto é, 80 a 90 anos a sua frente), ele adverte que deve-se evitar a superproteção ou paternalismo: “O que é admirável nesses meninos é sua alegria e entusiasmo para fazer tudo o que lhes for possível no Escotismo. Eles não querem provas e tratamento mais especiais do que o estritamente necessário.” Seguindo o mesmo princípio, ele enfatiza a regra geral da educação: ajudá-los a tornarem-se autônomos o máximo possível e a adquirirem autoestima: “O Escotismo os ajuda unindo-os à uma fraternidade mundial, dando-lhes algo que fazer

e pelo que esperar, oferecendo-lhes uma oportunidade de provar a si mesmos e aos outros que eles podem fazer coisas por si mesmos – e coisas difíceis também”

Integração x inclusão

O Movimento Escoteiro mundial adere à ideia da inclusão da pessoa com deficiência, e não da simples integração da mesma. Cabendo, portanto, diferenciar os termos integração e inclusão, de modo que, um entendimento claro do conceito inclusão, venha evitar erros na implantação e operacionalização do Escotismo para todos no Brasil.

Não se trata de uma mera troca de verbos, mas de novo olhar sobre a pessoa com deficiência como sendo alguém que se insere no “nós”, no “todos”.

Quando atingirmos esse progresso, esse grau de desenvolvimento humano, essa naturalidade diante da diversidade, o preconceito e a segregação serão uma realidade muito distante. Quando o objetivo da verdadeira inclusão houver ocorrido, o fato de uma pessoa sofrer um acidente e transformar-se num portador de deficiência significará apenas que suas aptidões mudaram e que ela deve adequar-se a uma nova condição de vida, também repleta de oportunidades.

Tanto a integração quanto a inclusão, constituem formas de inserção social das pessoas com deficiência. Com o diferencial de que, na prática da integração – definida mais claramente nas décadas de 60 e 70 – era baseada no “modelo médico”, visando modificar (habilitar, reabilitar, educar) a pessoa com deficiência, para torná-la apta a satisfazer os padrões aceitos no meio social (familiar, escolar, profissional, recreativo, ambiental).

Já a prática da inclusão, que se inicia na década de 80 e se consolida nos anos 90, vem seguindo o “modelo social”, segundo o qual a nossa tarefa é modificar a sociedade para torná-la capaz de acolher todas as pessoas que, uma vez incluídas nessa sociedade em modificação, poderão ser atendidas em suas necessidades comuns e/ou especiais.

Assim:

- Integração: inserção da pessoa deficiente devidamente preparada para conviver na sociedade.
- Inclusão: modificação da sociedade como pré-requisito para a pessoa com necessidades especiais buscar seu desenvolvimento e exercer a cidadania.

“As necessidades de aprendizagem dos incapacitados exigem atenção social. São necessários passos para se oferecer igualdade de acesso à educação a todas as categorias de pessoas incapacitadas como parte integral do sistema educacional”.

DICAS PARA CONVIVER E APOIAR PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

Fonte: <http://www2.camara.gov.br>

Apresentamos a seguir algumas orientações que as pessoas podem seguir nos seus contatos com as pessoas com deficiência. Não são regras, mas esclarecimentos resultantes da experiência de diferentes pessoas que atuam na área e que apontam para as especificidades dos diferentes tipos de deficiências.

Como chamar:

Prefira usar o termo hoje mundialmente aceito: “pessoa com deficiência (física, auditiva, visual ou intelectual)”, em vez de “portador de deficiência”, “pessoa com necessidades especiais” ou “portador de necessidades especiais”;

Os termos “cego” e “surdo” podem ser utilizados;

Jamais utilizar termos pejorativos ou depreciativos como “deficiente”, “aleijado”, “inválido”, “mongol”, “excepcional”, “retardado”, “incapaz”, “defeituoso” etc.

Pessoas com deficiência física

É importante perceber que para uma pessoa sentada é incômodo ficar olhando para cima por muito tempo. Portanto, ao conversar por mais tempo que alguns minutos com uma pessoa que usa cadeira de rodas, se for possível, lembre-se de sentar, para que você e ela fiquem com os olhos no mesmo nível.

A cadeira de rodas (assim como as bengalas e muletas) é parte do espaço corporal da pessoa, quase uma extensão do seu corpo. Apoiar-se na cadeira de rodas é tão desagradável como fazê-lo numa cadeira comum onde uma pessoa está sentada.

Ao empurrar uma pessoa em cadeira de rodas, faça-o com cuidado. Preste atenção para não bater naqueles que caminham à frente. Se parar para conversar com alguém, lembre-se de virar a cadeira de frente para que a pessoa também possa participar da conversa.

Mantenha as muletas ou bengalas sempre próximas à pessoa com deficiência.

Se achar que ela está em dificuldades, ofereça ajuda e, caso seja aceita, pergunte como deve proceder. As pessoas têm suas técnicas individuais para subir escadas, por exemplo, e, às vezes, uma tentativa de ajuda inadequada pode até atrapalhar. Outras vezes, o auxílio é essencial. Pergunte e saberá como agir e não se ofenda se a ajuda for recusada.

Se você presenciar um tombo de uma pessoa com deficiência, ofereça-se imediatamente para auxiliá-la. Mas nunca aja sem antes perguntar se e como deve ajudá-la.

Esteja atento para a existência de barreiras arquitetônicas quando for escolher uma casa, restaurante, teatro ou qualquer outro local que queira visitar com uma pessoa com deficiência física.

Não se acanhe em usar termos como “andar” e “correr”. As pessoas com deficiência física empregam naturalmente essas mesmas palavras.

Pessoas com deficiência visual

É bom saber que nem sempre as pessoas com deficiência visual precisam de ajuda. Se encontrar alguém que pareça estar em dificuldades, identifique-se, faça-a perceber que você está falando com ela e ofereça seu auxílio.

Nunca ajude sem perguntar como fazê-lo. Caso sua ajuda como guia seja aceita, coloque a mão da pessoa no seu cotovelo dobrado. Ela irá acompanhar o movimento do seu corpo enquanto você vai andando. Num corredor estreito, por onde só é possível passar uma pessoa, coloque o seu braço para trás, de modo que a pessoa cega possa continuar seguindo você.

É sempre bom avisar, antecipadamente, sobre a existência de degraus, pisos escorregadios, buracos e outros obstáculos durante o trajeto.

Ao explicar direções, seja o mais claro e específico possível; de preferência, indique as distâncias em metros (“uns vinte metros à nossa frente”, por exemplo). Quando for afastar-se, avise sempre.

Algumas pessoas, sem perceber, falam em tom de voz mais alto quando conversam com pessoas cegas. A menos que ela tenha, também, uma deficiência auditiva que justifique isso, não faz nenhum sentido gritar. Fale em tom de voz normal.

Não se deve brincar com um cão-guia, pois ele tem a responsabilidade de guiar o dono que não enxerga e não deve ser distraído dessa função.

Trate a pessoa com paralisia cerebral com a mesma consideração e respeito que você usa com as demais pessoas.

Quando encontrar uma pessoa com paralisia cerebral, lembre-se que ela tem necessidades específicas, por causa de suas diferenças individuais, e pode ter dificuldades para andar, fazer movimentos involuntários com pernas e braços e apresentar expressões estranhas no rosto.

Não se intimide, trate-a com naturalidade e respeite o seu ritmo, porque em geral essas pessoas são mais lentas. Tenha paciência ao ouvi-la, pois a maioria tem dificuldade na fala. Há pessoas que confundem esta dificuldade e o ritmo lento com deficiência intelectual.

Pessoas com deficiência auditiva

Não é correto dizer que alguém é surdo-mudo. Muitas pessoas surdas não falam porque não aprenderam a falar. Algumas fazem a leitura labial, outras não.

Ao falar com uma pessoa surda, acene para ela ou toque levemente em seu braço, para que ela volte sua atenção para você. Posicione-se de frente para ela, deixando a boca visível de forma a possibilitar a leitura labial. Evite fazer gestos bruscos ou segurar objetos em frente à boca. Fale de maneira clara, pronunciando bem as palavras, mas sem exagero. Use a sua velocidade normal, a não ser que lhe peçam para falar mais devagar.

Ao falar com uma pessoa surda, procure não ficar contra a luz, e sim num lugar iluminado.

Seja expressivo, pois as pessoas surdas não podem ouvir mudanças sutis de tom de voz que indicam sentimentos de alegria, tristeza, sarcasmo ou seriedade, e as expressões faciais, os gestos e o movimento do seu corpo são excelentes indicações do que você quer dizer.

Enquanto estiver conversando, mantenha sempre contato visual. Se você desviar o olhar, a pessoa surda pode achar que a conversa terminou.

Nem sempre a pessoa surda tem uma boa dicção. Se tiver dificuldade para compreender o que ela está dizendo, não se acanhe em pedir para que repita. Geralmente, elas não se incomodam em repetir quantas vezes for preciso para que sejam entendidas. Se for necessário, comunique-se por meio de bilhetes. O importante é se comunicar.

Mesmo que pessoa surda esteja acompanhada de um intérprete, dirija-se a ela, e não ao intérprete.

Algumas pessoas surdas preferem a comunicação escrita, outras usam língua de sinais e outras ainda preferem códigos próprios. Estes métodos podem ser lentos, requerem paciência e concentração. Você pode tentar se comunicar usando perguntas cujas respostas sejam sim ou não. Se possível, ajude a pessoa surda a encontrar a palavra certa, de forma que ela não precise de tanto esforço para transmitir sua mensagem. Não fique ansioso, pois isso pode atrapalhar sua conversa.

Pessoas com deficiência intelectual

Você deve agir naturalmente ao dirigir-se a uma pessoa com deficiência intelectual.

Trate-a com respeito e consideração. Se for uma criança, trate-a como criança. Se for adolescente, trate-a como adolescente, e se for uma pessoa adulta, trate-a como tal.

Não a ignore. Cumprimente e despeça-se dela normalmente, como faria com qualquer pessoa.

Dê-lhe atenção, converse e verá como pode ser divertido. Seja natural, diga palavras amistosas.

Não superproteja a pessoa com deficiência intelectual. Deixe que ela faça ou tente fazer sozinha tudo o que puder. Ajude apenas quando for realmente necessário.

Não subestime sua inteligência. As pessoas com deficiência intelectual levam mais tempo para aprender, mas podem adquirir muitas habilidades intelectuais e sociais.

ESCOTISMO MUNDIAL



A ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO MOVIMENTO ESCOTEIRO

A Organização Mundial do Movimento Escoteiro é uma organização internacional, não governamental, composta por suas associações escoteiras nacionais reconhecidas.

Hoje somos mais de 40 milhões de escoteiros, jovens e adultos, rapazes e moças, em 216 países e territórios.

Existem 162 associações escoteiras nacionais, membros reconhecidas da Organização Mundial do Movimento Escoteiro (OMME). Existem 26 territórios onde o Escotismo existe por meio de “filiais” de associações escoteiras. Existem ainda 35 países onde o Escotismo existe, mas não há uma Associação Escoteira Nacional reconhecida como membro da OMME.

Por fim, existem 06 países no mundo onde o Escotismo não existe.

A CONFERÊNCIA MUNDIAL DO ESCOTISMO

A Conferência é a “Assembleia Geral” do Escotismo. É o órgão máximo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro e reúne-se a cada três anos, sempre em um país diferente. É composta por todos os seus membros, que são as Associações Escoteiras Nacionais reconhecidas.

Somente uma associação é reconhecida em cada país. Em alguns países, onde há várias associações, estas são organizadas em federações, que são as detentoras deste reconhecimento.

As associações membro são representadas nas conferências mundiais do Escotismo por um máximo de seis delegados. Os observadores autorizados por suas associações podem também participar.

O objetivo da Conferência é promover a unidade, a integridade e o desenvolvimento do Movimento Escoteiro Mundial. Isto é alcançado por meio de uma estrutura organizada para: troca de ideias e informações entre seus membros, formular as políticas mundiais, analisar e aprovar os relatórios e recomendações do Comitê Mundial e dos órgãos que gerenciam a Organização Mundial,

eleições, aprovação de novos membros, taxas de registro, emendas a Constituição Mundial e aos regimentos etc.

O COMITÊ MUNDIAL DO ESCOTISMO

O Comitê Mundial é o órgão diretivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. É responsável pela execução do que foi definido na Conferência Mundial e por agir em seu interesse entre as suas reuniões.

O comitê é composto por 12 membros eleitos, com direito a voz e voto, que são eleitos para mandatos de três anos e devem ser todos de países diferentes. Os membros não representam seu país, mas sim os interesses do movimento como um todo. As eleições ocorrem nas Conferências Mundiais a cada três anos.

O secretário geral e o tesoureiro da OMME são membros ex-ofício do Comitê, assim como um representante da Fundação Escoteira Mundial e os presidentes dos seis comitês regionais.

Durante o Fórum Mundial de Jovens os participantes elegem seis assessores juvenis do Comitê Mundial e estes participam de todas as reuniões e de grupos de trabalho.

O Comitê reúne-se ao menos duas vezes ao ano. Seu Comitê Executivo, constituído pelo Presidente, dois Vice-presidentes e pelo Secretário Geral reúne-se sempre que necessário.

O BUREAU MUNDIAL DO ESCOTISMO

O Bureau Mundial é o secretariado da Organização Mundial. O Bureau é dirigido pelo Secretário Geral da OMME. Ele é nomeado pelo Comitê Mundial e é o principal gerente administrativo da Organização. Praticamente todas as pessoas que lá trabalham são profissionais a serviço do Escotismo.

O Bureau Mundial foi criado e sediado em Londres, Inglaterra em 1920. Em 1959 foi transferido para Ottawa no Canadá e em 1968 mudou-se para Genebra, Suíça. Durante o ano de 2014 será transferido para Kuala Lumpur, capital da Malásia, no sudeste asiático.

Existem também filiais do Bureau que servem às Regiões Escoteiras: são os escritórios regionais que estão localizados como segue (o escritório principal está por primeiro):

- Região África: Nairobi, Quênia.
- Região Árabe: Cairo, Egito.

- Região Ásia Pacífico: Manila, Filipinas.
- Região Eurásia: Yalta-Gurzuf, Ucrânia.
- Região Européia: Genebra.
- Região Interamericana: Ciudad del Saber, Panamá

Como secretariado da OMME, o Bureau Mundial tem diversas funções constitucionalmente definidas. São elas:

- Suporte às conferências mundiais e regionais, aos comitês mundiais e regionais e a seus órgãos subsidiários no cumprimento de suas funções;
- Preparação das reuniões e apoio para a execução das decisões destes diversos órgãos;
- Promoção do Escotismo em todo o mundo;
- Manter relações com as associações escoteiras nacionais;
- Apoio no desenvolvimento do Escotismo nos países.
- Promover o desenvolvimento do Escotismo em países onde ele não existe ou ainda não é reconhecido;
- Supervisão de eventos mundiais e regionais tal como jamborees;
- Manter relações com organizações internacionais cujas atividades são relacionadas com juventude.

O Bureau Mundial realiza estas funções de diversas maneiras:

- Dando apoio para comitês, forças tarefa e grupos de trabalho;
- Desenvolvendo e conduzindo cursos;
- Auxiliando técnica e consultivamente;
- Publicando boletins regulares com notícias do Escotismo.

O Bureau Mundial tem seus custos financiados parcialmente pelas taxas anuais de registro pagas pelas Associações Nacionais, baseadas no número de associados. Outros recursos provêm de contribuições das fundações, das corporações, das agências e de indivíduos. Uma importante parcela provêm da Fundação Mundial do Escotismo, que é um fundo de capitalização. As contribuições para a Fundação são investidas de tal forma que produzem uma entrada regular para a Organização Mundial. A Fundação recebe também doações materiais para o Escotismo internacional.

A ORGANIZAÇÃO INTERAMERICANA DE ESCOTISMO

A Organização Interamericana de Escotismo faz parte da Organização Mundial do Movimento Escoteiro e é composta pelos membros desta última, que desejem

agrupar-se dentro da área geográfica da Região Interamericana.

Podem ser membros da Organização Interamericana as associações escoteiras de países da Região Interamericana e que sejam reconhecidas pela Conferência Mundial como membros da OMME. Além destas, podem também fazer parte as “filiais” de associações nacionais de países localizados em outras regiões, mas que tenham atividades em seus territórios dentro da Região Interamericana.

A CONFERÊNCIA INTERAMERICANA DO ESCOTISMO

A Conferência Interamericana é o órgão máximo da Organização Interamericana de Escotismo e se reúne a cada três anos, sempre em um país diferente (definido pela Conferência anterior) e no ano que antecede a Conferência Mundial.

O COMITÊ INTERAMERICANO DE ESCOTISMO

O Comitê Interamericano de Escotismo é composto por dez membros, eleitos pela Conferência Interamericana para mandatos de seis anos. A cada conferência são eleitos cinco novos membros. Portanto, a cada três anos o Comitê passa por uma renovação de 50%. O Diretor Executivo Regional também faz parte deste Comitê, na função de secretário-executivo. O Comitê reúne-se ordinariamente duas vezes ao ano.

Os próprios membros do Comitê elegem o presidente e os dois vice-presidentes. Juntamente com o Diretor Executivo, formam o Comitê Executivo, que se reúne sempre que necessário.

Participam como convidados permanentes o presidente da Fundação Escoteira Interamericana e os coordenadores da Rede Interamericana de Jovens.

O ESCRITÓRIO INTERAMERICANO DE ESCOTISMO

O Bureau Mundial do Escotismo – Região Interamericana, conhecido anteriormente como OSI (Oficina Scout Interamericana) é uma filial do Bureau Mundial, que tem como principal função dar o suporte administrativo à Organização Interamericana de Escotismo, ao Comitê Interamericano de Escotismo e às associações membro.

Sua sede está localizada desde 2010 na Ciudad del Saber, Panamá.

FRATERNIDADE MUNDIAL

Um escoteiro chegando a uma cidade, estado ou país estranho não é um forasteiro ou estrangeiro, pois é recebido como um irmão pela comunidade escoteira.

CARACTERÍSTICAS:

- União
- Convivência como irmãos
- Harmonia
- Paz e concórdia

Na cerimônia da Promessa, o escotista informa ao jovem que a partir daquele momento ele passa a fazer parte da fraternidade mundial do Movimento Escoteiro.

O jovem ingressa na grande família escoteira, que não distingue raças, credos, fronteiras, religiões ou classes sociais.

Receber ou visitar membros do Movimento Escoteiro geralmente são atividades agradáveis e devem ser incentivadas. A fraternidade não se inicia em outro continente ou outro país. Ela está presente quando fazemos um jogo setorial ou se recebe um jovem de outro grupo em sua reunião de sede. Todos devem ser tratados como irmãos, com carinho e atenção.

Acampamentos setoriais, regionais, nacionais e internacionais são oportunidades de praticar a fraternidade escoteira. Os grupos devem motivar e viabilizar a participação do maior número de jovens.

A partir de 1920, e com intervalos de quatro anos, vêm sendo realizados jamborees mundiais. Esta atividade reúne jovens e adultos de todo o mundo em um acampamento onde o ponto forte é a confraternização. Os jovens vencem a barreira da língua e estabelecem relacionamentos fraternos que devem servir de modelo aos dirigentes mundiais.

FRATERNIDADE

- Inicia no próprio Grupo
- Passa pelos Grupos do Setor
- Segue pelas atividades nacionais
- Chega em outros países

A troca de correspondências entre membros do Movimento, atividade conhecida por “Companheiros de Pena”, “Pen Pal” ou “LinkUp”, deve ser incentivada.

Anualmente ocorre no terceiro final de semana de outubro o Jamboree no Ar (JOTA) e o Jamboree na

Internet (JOTI), que une jovens de todo o mundo por meio do radioamadorismo e da internet, respectivamente.

A cada dois anos também ocorrem os Elos, que são acampamentos descentralizados, realizados a nível setorial, abrangendo uma determinada região. A característica é que os acampamentos devem ser realizados na mesma data e com a mesma programação.

JAMBOREES MUNDIAIS

Um jamboree mundial é um evento único na vida de seus participantes. É o grande encontro dos escoteiros de todo o mundo. Realiza-se a cada quatro anos, sempre em um local diferente. Suas últimas edições têm reunido mais de 40 mil participantes.

Veja abaixo quando e onde foram realizados os Jamborees Mundiais

1º	1920	Olympia, Londres, Inglaterra
2º	1924	Ermelunden, Copenhague, Dinamarca.
3º	1929	Arrowe Park, Birkenhead, Inglaterra
4º	1933	Gödöllő, Hungria
5º	1937	Vogelensang-Bloemendaal, Países Baixos.
6º	1947	Moisson, França.
7º	1951	Salzkammergut, Bad Ischl, Áustria.
8º	1955	Niagara on the Lake, Canadá.
9º	1957	Sutton Park, Inglaterra.
10º	1959	Mount Makiling, Filipinas.
11º	1963	Maratona, Grécia.
12º	1967	Farragut State Park, Idaho, EUA.
13º	1971	Asagiri Heights, Japão.
14º	1975	Lake Mjosa, Lillehammer, Noruega.
	1979	Previsto para ser realizado no Irã, o Jamboree foi cancelado em função da “Revolução Islâmica”.
15º	1983	Kananaskis Country, Alberta, Canadá.
16º	1988-1989	Cataract Scout Park, New South Wales, Austrália.
17º	1991	Mount Sorak National Park, Coreia do Sul.

18º	1995	Drönten, Flevoland, Países Baixos.
19º	1998-1999	Picarquin, Chile.
20º	2002-2003	Sattahip, Chonburi Province, Tailândia
21º	2007	Hylands Park, Chelmsford, Inglaterra
22º	2011	Rinkaby, Kristianstad, Suécia.
23º	2015	Yamaguchi, Japão

MOOTS

Pouco depois de iniciado o Escotismo por B-P, verificou-se com surpresa que alguns rapazes mais velhos que saíam das Patrulhas continuavam ligados ao Movimento. Foi então que começou a crescer uma irmandade de escoteiros mais velhos. Eles começaram a chamar-se Rovers, e não só cumpriam a Lei Escoteira e a Lei dos Cavaleiros, como o seu lema era “Servir”. No Brasil, os Rovers são chamados de Pioneiros.

Em 1933, B-P organiza o primeiro Rover Moot mundial que a cada quatro em quatro anos se realizou até 1961 (sendo só interrompido pela IIª Guerra Mundial).

Entre 1965 e 1982 os Rover Moots mundiais foram substituídos por Moot Mundiais (os World Rover Moots), esta mudança teve o objetivo de aumentar o número de eventos e a melhorar a acessibilidade dos jovens do Ramo Pioneiro.

Durante a Conferência Mundial de 1989 na Austrália, analisou-se a possibilidade de voltar a organizar os moots a um nível mundial. No entanto, este início foi difícil, pois tantos anos sem se reunirem e sem um acompanhamento a nível mundial, os Pioneiros de todo o mundo eram diferentes, muito similares nas regiões, mas contrastantes no global.

Por essa razão, combinou-se realizar uma reunião de jovens em 1990/91 na Austrália, e outro no verão de 1992 na Suíça; no entanto foi eliminada a palavra Rover para permitir a participação de todos os jovens pertencentes ao Movimento Escoteiro com as idades compreendidas entre os 18 e os 26 anos (regra que ainda hoje se mantém).

1º	1931	Kandersteg, Suíça.
2º	1935	Ingaro, Suécia.
3º	1939	Monzie, Escócia.

4º	1949	Skiak, Noruega
5º	1953	Kandersteg, Suíça
6º	1957	Sutton Coldfield, Inglaterra.
7º	1961	Melbourne, Austrália
8º	1990-1991	Melbourne, Austrália
9º	1992	Kandersteg, Suíça.
10º	1996	Ransberg, Suécia.
11º	2000	México
12º	2004	Hualien, Taiwan
13º	2010	Nairobi, Quênia
14º	2013	Montreal, Canadá

CONFERÊNCIAS MUNDIAIS

CME	ANO	LOCAL	PAÍSES PARTICIPANTES
1º	1920	Londres, Inglaterra.	33
2º	1922	Paris, França.	30
3º	1924	Copenhague, Dinamarca.	34
4º	1926	Kandersteg, Suíça.	29
5º	1929	Birkenhead, Inglaterra.	33
6º	1931	Vienna-Baden, Áustria.	44
7º	1933	Gödöllö, Hungria.	31
8º	1935	Estocolmo, Suécia.	28
9º	1937	Haia, Holanda.	34
10º	1939	Edimburgo, Escócia.	27
11º	1947	Chateau de Rosny, França.	32
12º	1949	Elvesaeter, Noruega	25
13º	1951	Salzburgo, Áustria.	34
14º	1953	Vaduz, Liechtenstein.	35
15º	1955	Niagara Falls, Canadá.	44
16º	1957	Cambridge, Inglaterra.	52
17º	1959	Nova Dheli, Índia.	35
18º	1961	Lisboa, Portugal.	50

19º	1963	Rhodes, Grécia.	52
20º	1965	Cidade do México, México	59
21º	1967	Seattle, EUA.	70
22º	1969	Otaniemi, Finlândia.	70
23º	1971	Tóquio, Japão	71
24º	1973	Nairobi, Quênia.	77
25º	1975	Lundtofte, Dinamarca.	77
26º	1977	Montreal, Canadá.	81
27º	1979	Birmingham, Inglaterra.	81
28º	1981	Dakar, Senegal.	74
29º	1983	Dearborn, EUA.	90
30º	1985	Munique, Alemanha.	93
31º	1988	Melbourne, Austrália.	77
32º	1990	Paris, França.	100
33º	1993	Bangkok, Tailândia.	99
34º	1996	Oslo, Noruega	108
35º	1999	Durban, África do Sul.	116
36º	2002	Tessalônica, Grécia.	125
37º	2005	Hammamet, Tunísia,	124
38º	2008	Coréia do Sul	150
39º	2011	Curitiba, Brasil	138
40º	2014	Ljubljana, Eslovênia	108

EFETIVO MUNDIAL

Somos hoje mais de 40 milhões de escoteiros, distribuídos em 216 países e territórios. A tabela abaixo mostra os países com o maior número de escoteiros e escoteiras (as bandeirantes não estão incluídas nestes números) e sua relação em porcentagem com o número total de habitantes.

PAÍS	ESCOTEIROS*	POPULAÇÃO**	%
Indonésia	8.909.435	232.073.071	3,84
Estados Unidos da América	6.239.435	281.421.906	2,22

Índia	1.045.845.226	2.138.015	0,20
Filipinas	1.956.131	84.525.639	2,31
Tailândia	1.305.027	62.354.402	2,09
Bangladesh	908.435	133.376.684	0,68
Paquistão	526.403	147.663.429	0,36
Reino Unido	498.888	59.778.002	0,83
Coréia do Sul	252.157	48.324.000	0,52
Japão	220.223	126.974.630	0,17
Canadá	212.259	31.902.268	0,67
Quênia	151.722	31.138.735	0,49
Alemanha	123.937	83.251.851	0,15
Tanzania	102.739	37.187.939	0,28
França	102.405	59.765.983	0,17
Itália	100.675	57.715.625	0,17
Austrália	98.084	19.546.792	0,50
Malásia	96.893	22.662.365	0,43
Bélgica	88.271	10.274.595	0,86
Polônia	85.822	38.625.478	0,22
Uganda	77.894	24.700.000	0,32
Egito	74.598	70.712.345	0,11
Espanha	74.561	40.077.100	0,19
Hong Kong	74.147	7.303.334	1,02
Portugal	70.863	10.084.245	0,70
Taiwan (Scouts of China)	69.452	22.548.009	0,31
Brasil	66.375	176.029.560	0,04
Suécia	60.122	8.876.744	0,68
Países Baixos	57.484	16.067.754	0,36
Suíça	52.349	7.301.994	0,72
Argentina	44.981	37.812.817	0,12
México	39.327	103.400.165	0,04
Chile	33.812	15.498.930	0,22

Fontes: OMME 2003 e MSN Encarta 2002.

GILWELL PARK



Gilwell Park é uma lenda viva. A todo momento em nosso dia-a-dia, ouvimos este nome.

Muitos perguntam o que é, o que se faz neste lugar, porque é tão formoso e até mesmo porque atrai, como um imã, as atenções de todo o mundo escoteiro.

É preciso dizer que nem sempre um lugar desperta tanto fascínio, também é verdade que as características de qualquer lugar são definidas por seus habitantes e que muitas vezes o caráter desses habitantes são influenciados pelo lugar que vivem. Um círculo de influências mútuas é o se diria.

Avançado

No caso desse Centro de Formação, este efeito não é casual, pois grande número de

pessoas por lá passaram em visita e/ou trabalho para o Escotismo. Alguns, assim o fizeram diretamente como nosso fundador; recebendo e irradiando o espírito do Movimento Escoteiro.

John Thurman, terceiro Chefe de Campo de Gilwell, define este espírito com rara felicidade:

“Talvez pareça um contra-senso dizer que o espírito de um homem permaneça depois que ele tenha desaparecido. Porém no caso de B-P e a forma que ele in- fluiu em Gilwell constituem-se em uma grande verdade.

É o espírito da alegria, tolerância e camaradagem, de reflexão, preparação e generosidade que esboçou em seu livro Escotismo para Rapazes o que através dos anos tem se espalhado de Gilwell para o mundo ... Portanto o lugar trata de manter vivo

o espírito do melhor dos ensinamentos de B-P, e que se manterá vivo não por sentimentalismo, mas sim, porque é uma mensagem eterna e todo o mundo atual necessita

da medicina generosa que ele nos ofereceu de forma tão generosa”.

Para conhecer um pouco mais de Gilwell é necessário conhecer um pouco mais de sua história e de como veio a pertencer ao Movimento Escoteiro.

O GILWELL PRÉ-ESCOTISMO

É impossível pensar em Gilwell sem associá-lo ao bosque de Epping, e que, segundo John Thurman, significa tanto para Gilwell em sentido físico e espiritual devido às suas colinas e vales, que tem estado vinculado a alguns dos grandes homens da história da Inglaterra: Shakespeare, Defoe, David Livingstone, Charles Dickens, Laurence da Arábia, entre outros.

O bosque de Epping é a parte restante de uma floresta conhecida como Bosque Real de Essex. Isto não quer dizer que toda aquela área era um bosque. Na realidade existiam clareiras, áreas cultivadas e até vilas residenciais. Porém, desde os tempos de Guilherme, O Conquistador e João Henrique III apenas os reis da Inglaterra era dado o direito de caçar cervos e outros animais naquela região. Ou seja, o solo pertencia aos habitantes do lugar, mas as árvores e os animais pertenciam ao Rei.

Por volta de 1700 as terras foram divididas, e assim perma

neceram por um bom tempo até que foram compradas por Willian Basset Chinnery em 1790.

Em 1810, foi descoberto que o Sr. Chinnery, na qualidade de agente do Tesouro Real havia dado desfalque de 81000 libras esterlinas. Tão logo a falcatura foi descoberta, ele fugiu para Paris, onde faleceu em 1834, sem jamais ter sido preso.

A área de Gilwell, foi confiscada pela justiça, dividida em 5 lotes e vendida em leilão público.

Os lotes 1 e 2, que compreendiam a elegante mansão de Gilwell, as terras conhecidas como Church (igreja) e pequena granja foram adquiridas por Gilpin Gorst em 1815 e posteriormente vendida para Tomas Osborne em 1824.

Após a morte deste último, Gilwell foi adquirido por Samuel Burgess, em 1847. Este senhor adquiriu o campo Branchet em 1849.

Novamente vendida, em setembro de 1858 para William Alfred Gibbs a propriedade, por razões econômicas, esteve abandonada. A mansão propriamente dita não foi ocupada por cerca de 15 anos, até ser vendida para o Movimento Escoteiro.

O ESCOTISMO CHEGA A GILWELL

Em meados de 1918, o Sr. William F. de Bois Maclaren, Comissário Escoteiro de Roseneath, em Dunbartonshire, Condado de Dunbarton, na Escócia, ofereceu a B-P a oportunidade, há muito acalentada, de obter um local para acampamento a leste de Londres. Iniciou-se então, uma busca pela região, até que foi descoberto a área de Gilwell por P.B. Nevill, um membro do Conselho Nacional da Associação Escoteira Inglesa.

Deixemos que o próprio Nevill nos conte como se deu o fato.

“As anotações de meu diário me lembram que MacLaren encontrou-se comigo em 20 de novembro de 1918 ... Disse-me aquela noite: Quando você encontrar o local adequado avise-me, que eu comprarei.

Assim, passei os fins de semana percorrendo a área de Epping de motocicleta. O primeiro que me sugeriu Gilwell foi um Assistente de Chefe de Bethnal Green, chamado Gayfer, que já conhecia o local por tê-lo percorrido observando hábitos dos pássaros. Fui a Gilwell em 8 de março de 1919. Não conhecia a extensão da propriedade, mas encontrei uma tabuleta que anunciava sua venda”

Na tarde de 22 de novembro de 1918, B-P visitou Gilwell pela primeira vez. Após da inspeção do comitê responsável pela compra, o campo foi adquirido.



PIGSTY

Enquanto o processo de compra estava em andamento, um Clã de Pioneiros do leste de Londres, sob a chefia de P.B. Nevill, foi autorizado a realizar uma atividade no campo. Chegaram na quinta-feira da Páscoa, sob chuva torrencial e passaram a primeira noite no **Pigsty**, (chiqueiro), na manhã seguinte, montaram acampamento do outro lado do pomar, próximo ao Session Circle.

O campo foi adquirido por £7000 doadas pelo Sr. MacLaren, que também fez uma doação adicional de £3000 para reforma da casa.

The White House, ou simplesmente, **The Hall**, como é chamada a casa branca, principal edificação de Gilwell, tem origem no reinado de de Edward VI, em 1548, era utilizada como refúgio de caça por Sir Edward Denny, amigo de Henry VIII. A casa foi reconstruída em 1790 pela família Chinnery.

Neste casarão, funciona um pequeno museu com relíquias das viagens de B-P.

Do lado esquerdo do The Hall está situada a sala do 1º Grupo de Gilwell (o grande grupo escoteiro do mundo, do qual B-P é chefe perpétuo).

Em junho de 1919, um artigo publicado na “Gazeta Oficial” informava que o Sr. MacLaren havia doado Gilwell para o Escotismo com dois propósitos:

1. Criar um centro de adestramento de chefes e
2. Prover locais para realização de acampamentos de tropas e patrulhas, onde as mesmas encontrem facilidades para a realização de fogos de conselho, orientação e práticas escoteiras.

O campo foi oficialmente inaugurado em 26 de julho de 1919, quando as fitas com as cores escoteiras (verde e amarela) foram cortadas pelo Sr. MacLaren, naquela ocasião o Sr. MacLaren foi condecorado com a Ordem do “Lobo de Bronze”. Os convidados foram recepcionados por Baden Powell e sua esposa com o tradicional chá, servido nos jardins e 700 escoteiros participaram da atividade.

O primeiro curso da Insignia de madeira foi realizado em setembro do mesmo ano.

Segundo Laszlo Nagy “O Centro era uma experiência notável para os participantes. Nos grupos de trabalho e nas patrulhas, aristocratas confraternizavam com artesãos, garagistas com dentistas e jardineiros com seus patrões. Era uma mescla social extraordinária e, não obstante, funcionava como mágica, devido a uma “química” indefinível que corria como se fosse um fio, através da filosofia do Escotismo

Era muito mais que espírito de equipe”.

A partir de 1922, Gilwell, também tornou-se o Centro Oficial para Treinamento Internacional

O Parque era uma propriedade com cerca de 23 hectares de pradarias e bosques, com algumas edificações distribuídas aleatoriamente pelo local. Estes edifícios traziam em suas fachadas as marcas do tempo, que dia após dia os transformou em ruínas. Contudo, eram guardiões de um local que conhecera a prosperidade e a pobreza. Testemunhas mudas da evolução do tempo e da história, gravada impiedosamente em cada marca de suas fachadas.

A primeira adição foi **The Barn**, o Celeiro, em 1926. Naquela época funcionava como depósito de alimentos, barracas e equipamentos. O andar superior era utilizado

como dormitório nos cursos de inverno e sala de matilhas, decorada com passagens do Livro da Jângal. Atualmente, é a residência do staff do campo.

O **Búfalo de Bronze** é uma versão ampliada da maior condecoração da Boy Scouts of America. Foi presenteado em 4 de julho de 1926, em homenagem ao escoteiro desconhecido, que em 1909, fez uma boa ação ao empresário William D. Boyce, que estava perdido em meio ao fog londrino.



O portão principal, **Leopard Gates**, foi projetado e construído em 1928 por Don Potter, primeiro Guia de Tropa de Gilwell, que durante muitos anos (de 1919 a 1930), integrou ao staff do campo. Projetou, também, a **Gidney Cabin**, Cabana Gidney (1930) em homenagem ao primeiro Chefe de Campo Francis “Skipper” Gidney e o **Jim Green Gate** (1931), portão que homenageia Jim “Dymoke” Green, editor da revista Scouters, filho do Secretário Geral da Associação Escoteira, falecido em 1930, aos 28 anos de idade.

Cabe ressaltar que Don Potter é responsável pelo design de importantes memoriais da associação inglesa, entre eles: A estátua do Fundador da Baden Powell House em Queen’s Gate, Londres e o Memorial de pedra no local do primeiro acampamento experimental, na Ilha de Brownsea.

Em 1936 o local conhecido como Granja de Gilwell foi adquirido e reintegrado à propriedade. Compreende além das terras um edifício raro, visto que tem apenas dois dormitórios e 6 salas de recepção. Em Gilwell diz-se que esta desproporção deve ao fato de que lá existe tanto trabalho que não há tempo para dormir, logo, mais dormitórios são desnecessários.



Recentemente, quando se fez reforma no assoalho de um dos quartos foi encontrado um saco de moedas do tempo do Rei George III. Hoje estas moedas estão no museu de Gilwell.

Em 1940, foram comprados dez hectares a oeste do campo em 1946 mais três hectares ao norte, sendo que, com este último, se obteve também acesso a estrada que rodeia a propriedade.

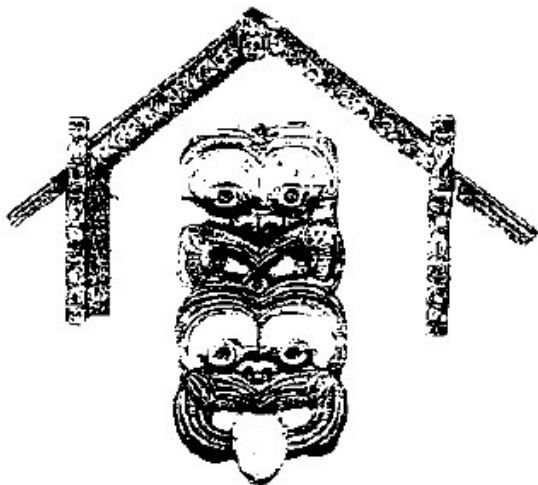
Apesar das dificuldades econômicas passadas pela Associação Escoteira, a diretoria de 1953 teve ousadia suficiente para comprar **Gilwellbury** que consistia em uma casa e duas cabanas.

A soma destas aquisições nos permite verificar que o terreno original havia sido duplicado e, além dos prédios existentes mais alguns foram somados com propósitos escoteiros: depósitos, enfermarias, salas de cursos, piscinas, etc ...

Dentre todas devemos destacar a **Storm Hut**, *Cabana das Tormentas*, antes estava situada ao norte do País de Gales, onde foi desmontada e transportada peça por peça (centenas delas) por metade da Inglaterra e

remontada em Gilwell. Ao final desta imensa tarefa, mais uma construção havia se incorporado ao campo e capaz de abrigar 830 pessoas.

O **Arco Maori**, presente dos escoteiros da Nova Zelândia, em 1951, marca a entrada do campo de Fogo de Conselho, onde mais de 1200 pessoas podem se juntar e cantar no final do dia.



No meio da Praça central está o **Big Mac**, um grande relógio erguido como tributo a um antigo guardião do campo, de 1945 a 1958, Alfred Macintosh, que durante anos economizou para comprá-lo e instalá-lo no campo. Em volta da praça estão situados o prédios que abrigam o staff, a loja escoteira, lanchonete e restaurante.

Finalmente, também é interessante ressaltar o pequeno lago conhecido como **The Bomb Hole**, *o buraco da bomba*, "Presente de Hitler para Gilwell Park" feito por uma das três bombas alemãs lançada na Segunda Guerra. Em 1961 este buraco foi dragado e transformado num lago utilizado para canoagem e pioneirias e a terra dele retirada foi utilizada na construção de um círculo para fogo de conselho, com capacidade para mais de 400 pessoas.

Seria por demais aborrecido relatar tudo o que há em Gilwell, mas é necessário concluir dizendo que de Gilwell ainda tem-se irradiado o espírito e as idéias de



CRONOLOGIA DE GILWELL

1919 - GILWELL É NOSSO B-P

Este parque somente existe como tal e foi ampliado porque os dirigentes nestes 80 anos, souberam desenvolvê-lo com os pés no chão e os olhos voltados para o futuro, transformando-o num local valioso para o entretenimento e adestramento de jovens e adultos de vários países. Isto sem perder o encanto e sem modificar o espírito original: O espírito de serviço a juventude. O espírito das idéias de B-P. Gilwell é um lugar especial na mente e nas almas de milhões de escoteiros de todo mundo.

1923

- John Skinner Wilson – Chefe de Campo

1926

- 1º Curso de Mestres-Pioneiros
- The Barn
- Francis Gidney – Chefe de Campo
- 1º Curso da Insígnia de Madeira

1921

- 1º Curso da Insígnia de Madeira Lobinho
- 1ª Reunião de Gilwell
- O Búfalo de Bronze

1928

- 1º Curso de Comissários

1929

- Cursos de Jamborees Mundiais

1930

-Cabana Gidney

1931

- Jim Green Gateway

1933

- Abrigo de Fogo de Conselho

1934

- The Lodge

1935

- The Providore

1938

- 1ª Conferência Internacional de Lobinhos

1940

- Gilwell evacuado

1943

- John Thurman – Chefe de Campo

1945

- Volta a Gilwell

- The Quick

- Hilly Field

1946

- Warden's Hut

1947

- Capela Católica Apostólica Romana

- 21ª Reunião de Gilwell

1949

- Cabana da África do Sul

- 100º Curso de Lobinhos

1950

- The Barnacle

- Arco Maori

- Locker Hut

- 1ª Reunião Internacional da

- Equipe de Formação

- Portão Australiano

1951

- 200º Curso de Escoteiros

- 1º Acampamento Internacional de Patrulhas de Londres

- Mallinson Hut

1952

-1º Indaba Mundial de Chefes

1953

- Cabana das Tormentas

- Gilwellbury

1954

- 2ª Reunião Internacional da

- Equipe de Formação

- Swan Hut

- Campo de Adestramento

1955

- 2º Acampamento Internacional de Patrulhas de Londres

- Wilson Way

1956

- 1º TTT – Training the Team

- Refúgio Húngaro

1957

- Sinagoga

- Nova sala do 1º Grupo

1958

- The Shea Hut

- The Agoon

1959

- Hospital

- The Campbell Ward

1962

- Woodland - Campo de Treinamento

1964

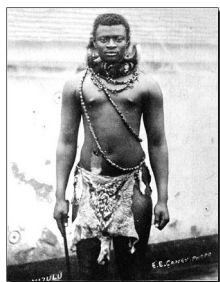
- Arco de Woodland e Totens

1966

- Estátua Tait MacKenzie

A INSÍGNIA DE MADEIRA

Quando o primeiro grupo de escotistas completou o seu curso em Setembro de 1919, BP reconheceu que deveria haver uma forma de identificar os participantes que haviam terminado o treinamento. Pensando na lista de troféus da sua carreira militar ele lembrou-se de um colar de contas de Madeira. O colar era feito com mais de 1000 contas, cada uma feita utilizando uma madeira sul-africana de cor amarelada. O formato da madeira formava um encaixe natural de forma que cada conta se ajustava perfeitamente a seguinte.



Este tipo de colar era conferido a realeza e aos guerreiros que haviam se distinguido pelo seu valor em campo de batalha. Aquele colar em particular havia sido usado pelo Rei Dinizulu dos Zulus e havia caído nas mãos de BP quando os ingleses venceram os Zulus na Província de Natal.

BP pegou duas contas do grande colar e passando-as por um pequeno barbante fechou-a com um nó formando um colar que ficaria conhecido mundialmente como a Insígnia da Madeira.

As réplicas são feitas com a madeira retirada da Floresta de Epping, localizada nos arredores de Gilwell Park. Originalmente o colar era utilizado para prender o chapéu. Mais tarde ele passou a ser utilizado ao redor do pescoço, como é atualmente. O lenço e o arganel completavam o uniforme.

De 1922 a 1925, aos formandos do curso para Chefes de Alcateia que terminassem com sucesso, era oferecido um dente canino de lobo - A Insígnia de Aquelá -, em vez das contas de madeira. Os formadores destes cursos recebiam dois dentes.

Em 1925, a mesma comissão que decidiu acabar com o uso do dente, instituiu o uso de uma pequena conta colorida, imediatamente acima do nó do colar, para identificar a secção a que respeitava o curso tirado: amarela para lobitos, verde para escuteiros e vermelha

para caminheiros. Em 1927, a mesma comissão decidiu-se por cancelar o uso da conta. O padre Jacques Sevin, fundador dos Scouts de France, foi um dos que recebeu a Insígnia de Aquelá (dois dentes).



O LENÇO DE GILWELL

O lenço, conhecido como o Lenço de Gilwell era cinza (cor da humildade) por fora e vermelha tijolo por dentro. Hoje em dia o lenço é bege por fora.

Na parte superior do triângulo está fixado um pequeno tartan do Clã MacLaren, em reconhecimento ao Sr. De Bois MacLaren que doou Gilwell Park para o Movimento Escoteiro.

O ARGANEL DE GILWELL

Nos primeiros tempos o lenço era amarrado com um nó. Em 1920 ou 1921 foi introduzida a peça que hoje conhecemos como o arganel de Gilwell. Dizem que o nome arganel, woggle em inglês, foi inventada pelo Primeiro Chefe de Campo de Gilwell, o Chefe Gidney.

No início do século XIX estava em moda fazer fogo por fricção e isto era sempre demonstrado nos cursos de treinamento de adultos. A principal peça para esta atividade era um pedaço de couro, estreito e longo o suficiente, para que fora de uso, formasse um nó Cabeça de Turco de duas voltas, o woggle, ou o Arganel de Gilwell.

(Texto retirado de Provincial Note (Ontario-Canada) de Junho de 1992).

PREVENÇÃO AO CONSUMO DE DROGAS

Álcool e outras drogas são substâncias que causam mudanças na percepção e na forma de agir de uma pessoa. Essas variações dependem do tipo de substância consumida, da quantidade utilizada, das características pessoais de quem as ingere e até mesmo das expectativas que se têm sobre os seus efeitos.

Agora, o que faz uma pessoa usar álcool e outras drogas?

Essa parece ser uma pergunta simples de responder, mas é justamente o contrário. Para começo de conversa, é bom saber que, historicamente, a humanidade sempre procurou por substâncias que produzissem algum tipo de alteração em seu humor, em suas percepções e em suas sensações. E existem substâncias que produzem essas alterações e são aceitas pela sociedade, outras não.

Em segundo lugar, não é possível determinar um único porquê. Os motivos que levam algumas pessoas a utilizar drogas variam muito. Cada pessoa tem necessidades, impulsos ou objetivos que as fazem agir de uma forma ou de outra e a fazer escolhas diferentes.

De acordo com o que os especialistas o que motiva as pessoas ao uso da droga se dá por várias razões:

- Curiosidade;
- Para esquecer problemas, frustrações ou insatisfações;
- Para fugir do tédio;
- Para escapar da timidez e da insegurança;
- Por acreditar que certas drogas aumentam a criatividade, a sensibilidade e a potência sexual;
- Busca do prazer;
- Enfrentar a morte e correr risco;
- Necessidade de experimentar emoções novas e diferentes.

Para tentar compreender e evitar o uso abusivo do álcool e de outras drogas precisa-se saber que cada usuário tem seus próprios motivos. Mas, mesmo que a gente saiba quais são estes motivos, ainda é preciso analisar outros fatores como: a droga em si, seus efeitos, prazeres e riscos; a pessoa, com a sua história de vida, suas experiências, condições de vida, seus relacionamentos e aprendizado; o lugar em que a pessoa vive, com as suas regras, seus costumes, se ela tem ou não contato com essas substâncias e o que acha disso.

O uso de drogas vem desde a antiguidade e até hoje é bastante comum na sociedade. Em algum momento, diferentes povos ou grupos passaram a ingerir drogas em rituais, festas ou no convívio social. Por exemplo, o hábito de ingerir bebidas alcoólicas tem mais de oito mil anos! O problema é quando este hábito vira vício e a pessoa passa a se orientar somente pelo uso da substância, colocando-se em situações de risco. Sabemos que quando se bebe de forma exagerada, os sentidos e reflexos ficam comprometidos. Porém muitas vezes insiste-se em dirigir alcoolizado, o que pode ocasionar acidentes.

Normalmente quando se pensa em drogas, associa-se ao uso de cocaína, maconha, crack, etc., isto é, o uso de substância proibida. Mas algumas substâncias fazem parte do nosso cotidiano, não são ilegais, e também podem prejudicar se forem ingeridos em grande quantidade ou usados inadequadamente. É o caso do tabaco, álcool e alguns medicamentos, por exemplo.

As drogas também são encontradas nos mais variados locais e nas mais variadas situações. Elas podem estar dentro do armário, na geladeira, nos barzinhos, em supermercados, nas festas de amigos, apresentando-se de diversas formas, como o cigarro e os remédios para emagrecer e dormir. O importante é pensar no uso que se faz dessas substâncias, pois, em excesso, podem afetar o bem estar físico e mental, o trabalho, o estudos, as relações afetivas, enfim, a vida.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), droga é qualquer substância não produzida pelo organismo, que tem a propriedade de atuar sobre um ou mais de seus sistemas, produzindo alterações em seu funcionamento, ou seja, altera ou causa uma série de mudanças na forma de existir, pesar, agir e expressar.

Uma droga não é por si só boa ou má. Existem substâncias que são utilizadas com a finalidade de produzir efeitos benéficos, como o tratamento de doenças, e são, então, considerados medicamentos.

Em uma pesquisa realizada em 2005 pelo Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas (Cebid) em parceria com a Secretaria Nacional Antidrogas (Senad) com o objetivo estimar a prevalência do uso de drogas psicotrópicas pela população brasileira. A pesquisa permitiu avaliar como nossa sociedade, em geral, comporta-se ante o uso de drogas lícitas e ilícitas.

CONHECENDO E REFLETINDO SOBRE SEXUALIDADE

CORPO E ORGANISMO

O corpo, como sede do ser, é uma fonte inesgotável de questões e debates.

Além da sua anatomia interna e externa, é importante considerar que os sentimentos, as emoções e o pensamento se produzem a partir do corpo e se expressam nele, marcando-o, e constituindo o que é cada pessoa.

Assim é preciso distinguir os conceitos de organismo e de corpo.

O organismo refere-se à infraestrutura biológica dos seres humanos. O corpo é concebido como um todo integrado de sistemas interligados e que inclui emoções, sentimentos, sensações de prazer e desprazer, assim como as transformações nele ocorridas ao longo do tempo. Há que considerar, portanto, os fatores culturais que intervêm na construção da percepção do corpo, esse todo que inclui as dimensões biológica, psicológica e social.

A partir dessa diferenciação, vê-se que a abordagem da Educação sexual deve ir além das informações sobre anatomia e funcionamento, pois os órgãos não existiriam fora de um corpo que pulsa e sente. Ela deve favorecer a apropriação do próprio corpo pelos adolescentes e jovens, assim como contribuir para o fortalecimento da autoestima e para a conquista de maior autonomia, dada a importância do corpo na identidade pessoal.

Dessa forma podem ser trabalhadas questões, como conhecer e gostar do próprio corpo, respeitá-lo tanto no aspecto físico como psicológico, como o direito ao prazer e ao preparo para a vida sexual de forma segura, chamando-os à responsabilidade de cuidar de seu próprio corpo.

Trabalhar também as relações de gênero e a diversidade de crenças, valores e expressões culturais existentes numa sociedade democrática e pluralista.

O trabalho em Educação Sexual supõe refletir sobre os estereótipos de gênero, raça, nacionalidade, cultura e classe social, ligados à sexualidade.

O respeito a si próprio, ao seu corpo, aos seus sentimentos e os cuidados com sua saúde são as bases para a possibilidade de um relacionamento enriquecedor com o outro e da valorização da vida.

INTERESSES

A maioria das questões trazidas pelas crianças tem um caráter de esclarecimento bastante superficial sobre a sexualidade.

A partir da puberdade os questionamentos vão aumentando, exigindo progressivamente a discussão de temas como as transformações no corpo, masturbação, os mecanismos da concepção, gravidez e parto.

Com a ativação hormonal trazida pela puberdade, é comum a curiosidade e o desejo da experimentação erótica ou amorosa a dois. A sexualidade torna-se o centro de todas as atenções e está sempre presente no comportamento dos adolescentes - nas malícias, nas piadinhas, nas atitudes, nas carícias públicas, no namoro,

A invenção do “ficar” é a mais genuína expressão dessa necessidade vivida na adolescência e indica o desejo da experimentação na busca do prazer com um parceiro, desvinculada do compromisso entre ambos (o namoro). Trata-se de uma experimentação que implica um relativo avanço social em relação às adolescentes do sexo feminino (para as quais ainda se coloca reprovação social na experimentação de intimidade erótica com vários parceiros, sanção praticamente inexistente para os adolescentes do sexo masculino).

Algumas pessoas dão conta dos seus sentimentos muito cedo, outras não. Durante a adolescência podem surgir diversas dúvidas acerca da orientação sexual de cada um e ocorrer experiências de caráter homossexual, bissexual ou heterossexual, assim como fantasias sexuais, quase sempre na procura da compreensão do que se é.

Depois, a curiosidade gira em torno da tentativa de compreender como funcionam os diferentes métodos contraceptivos, homossexualidade, aborto, erotismo e pornografia, desempenho sexual, gravidez na adolescência, prevenção das doenças sexualmente transmissíveis/Aids, entre outros.

São temas que despertam curiosidade, refletem as preocupações e ansiedades dos jovens, dizem respeito ao que eles veem, leem e ouvem. Temas como mães de aluguel, hermafroditas, transexuais, novas tecnologias reprodutivas, por exemplo, são trazidas por meio da veiculação pela mídia, aparecendo então como demanda efetiva de conhecimento e debate.

GÊNERO

Nas questões mais diretamente ligadas à sexualidade humana, a perspectiva de gênero está inevitavelmente presente.

O gênero corresponde ao sexo da pessoa. Assim, temos o sexo feminino e o masculino. Temos também aqueles que nascem com características sexuais tanto

de um sexo quanto de outro: os hermafroditas. Quanto a estes, seu gênero costuma ser considerado de acordo com as características físicas predominantes – femininas ou masculinas. No entanto, em alguns países, são adotados como um terceiro sexo.

Não podem mais ser aceitos os antigos estereótipos ligados ao gênero, segundo os quais a atuação da mulher se dá predominantemente na esfera doméstica e realizando trabalho não remunerado, enquanto o homem é associado ao desempenho de atividades na esfera pública, com justo reconhecimento social.

Nas atividades escoteiras não se pode admitir a persistência de, como a separação de práticas dirigidas a meninos e a meninas. Os escotistas devem garantir as mesmas oportunidades de participação a ambos os sexos, ao mesmo tempo em que respeita os interesses existentes entre eles.

A atenção, o questionamento e a crítica dos educadores no trato dessas questões é parte do seu trabalho, que contribui para o acesso à plena cidadania de meninos e meninas.

Há ainda outro fato que merece muita atenção por parte dos educadores: a violência associada ao gênero. Essa forma de violência deve ser alvo de atenção, pois se constitui em atentado contra a dignidade e até a integridade física das mulheres. O fato de os meninos geralmente possuírem maior força física que as meninas não deve possibilitar que ocorram situações de coerção, agressão ou abuso sexuais.

ATITUDES NÃO PRECONCEITUOSAS

O trabalho em Educação Sexual deve levar ao reconhecimento e ao respeito às diferentes formas de atração sexual e ao seu direito à expressão, garantida a dignidade do ser humano.

Analisar criticamente os estereótipos, identificar e repensar tabus e preconceitos referentes à sexualidade, bem como evitar comportamentos discriminatórios e intolerantes é contribuir para a superação de tabus e de preconceitos ainda arraigados no contexto sociocultural brasileiro.

Há tantas maneiras de ser homem ou mulher quantas são as pessoas e cada um tem o seu jeito próprio de viver e expressar sua sexualidade. Isso precisa ser entendido e respeitado pelos jovens, pois independentemente da orientação sexual de cada um, todas as pessoas têm o mesmo desejo de intimidade, a mesma capacidade de dar e receber afeto e a mesma capacidade de amar.

DST / AIDS

A promoção da saúde e do conhecimento sobre as doenças sexualmente transmissíveis e sobre a Aids, é fundamental para evitar contrair ou transmitir doenças.

Esse trabalho passa pela orientação quanto à adoção de condutas preventivas (práticas de sexo protegido, calçar luvas ao lidar com sangue, etc.) e pela promoção do debate sobre os obstáculos que dificultam a prevenção e, de modo propositivo, sobre ações públicas voltadas para prevenção e tratamento das doenças sexualmente transmissíveis/Aids.

Esses conteúdos devem propiciar atitudes responsáveis (tanto individual quanto coletivamente) diante de epidemias, solidárias e não discriminatórias em relação aos soropositivos, enfatizando o convívio social.

ABUSO SEXUAL

Para a prevenção do abuso sexual de crianças e jovens, devemos ajudá-los a tomar consciência de que seu corpo lhes pertence e só deve ser tocado por outro com seu consentimento ou por razões de saúde e higiene. Isso contribui para o fortalecimento da autoestima, com a consequente inibição do submetimento ao outro.

Com relação às brincadeiras que remetam à sexualidade, é importante afirmar como princípios a necessidade do consentimento mútuo e a aprovação sem constrangimento por parte dos envolvidos para usufruir prazer numa relação a dois.

Também importante é ensinar que as práticas sexuais são prejudiciais quando envolvem crianças ou jovens de idades muito diferentes ou quando são realizadas entre adultos e crianças.

É preciso ensiná-las a proteger-se de relacionamentos sexuais coercitivos ou exploradores.

Além disso, as crianças e adolescentes devem saber que podem procurar ajuda de um adulto de sua confiança, no caso de serem envolvidos em situação de abuso.

GRAVIDEZ PRECOCE

Com relação à gravidez precoce, o debate sobre a contracepção, o conhecimento sobre os métodos anticoncepcionais, sua disponibilidade e a reflexão sobre a própria sexualidade ampliam a percepção sobre os cuidados necessários quando se quer evitá-la.

Além disso, uma adolescente que engravida nesse período de transição corpórea pode sofrer muitos problemas de saúde, como anemia, parto prematuro, vulnerabilidade a infecções, depressão pós-parto, hipertensão, inchaço, retenção de líquidos, eclampsia, convulsões e até mesmo a morte.

Ela passa também por problemas psicológicos, pois a mudança de vida rápida exige grande adaptação e isso pode gerar conflitos, pois uma etapa de sua vida foi pulada.

MÍDIA

Os meios de comunicação, entre tantos outros que utilizam o sexo para chamar a atenção das pessoas, acabam por estimular e criar curiosidades precoces até em crianças, o que dificulta bastante o processo de conscientização e responsabilidade individual sobre o assunto.

Assim, é cada vez mais importante conversar com as crianças e com os jovens sobre as repercussões das mensagens transmitidas pela mídia, pela família e pelas demais instituições da sociedade. Trata-se de preencher lacunas nas informações que eles já possuem e, principalmente, criar a possibilidade de formar opinião a respeito do que lhes é ou foi apresentado.

ORIENTAÇÃO SEXUAL

Atualmente, entende-se que o comportamento sexual pode ser flexível e mudar ao longo da vida.

Para a compreensão deste tema, é importante ter em conta três aspectos fundamentais:

- os aspectos biológicos (a pessoa nasce com um pênis ou com uma vagina);
- os aspectos de identidade sexual (a pessoa sente-se homem ou mulher);
- os aspectos de orientação sexual (a pessoa sente-se atraída por homens, por mulheres ou por ambos).

IDENTIDADE SEXUAL - é a forma como a pessoa se sente. Integra as dimensões da identidade de gênero, a orientação sexual, as fantasias, os desejos e os comportamentos sexuais.

TIPOS DE ORIENTAÇÕES SEXUAIS –

Homossexual - a pessoa sente atração por outra do mesmo sexo;

Heterossexual - a pessoa sente atração por outra do sexo oposto;

Bissexual – a pessoa sente atração tanto por pessoas do sexo oposto quanto do seu próprio sexo;

Assexual – a pessoa é indiferente à prática sexual;

Pansexual – a pessoa pode ter atração física e/ou emocional por qualquer uma pessoa ou coisa;

Transexual - Quando a pessoa de determinado gênero se sente mais como se fosse de outro, falamos que ela é transexual. Então, transexual é aquele cuja identidade sexual não é a mesma que seu sexo biológico. Logo, transexuais costumam sentir atração por pessoas do mesmo gênero que o seu.

Travestis são aqueles cuja identidade sexual é mista, se sentem tanto homens quanto mulheres. Assim, costumam vestir-se e se comportar como se fossem do gênero oposto (papel sexual).

TERMINOLOGIA – Considera-se mais adequado dizer heteroafetividade, homoafetividade e bifetividade em substituição aos termos heterossexualidade, homossexualidade e bissexualidade, porque o sufixo “sexual” tende a compreender que essas relações se reduzem unicamente ao aspecto sexual e reconhecemos a dimensão sentimental envolvida.

Quanto ao termo “homossexualismo”, cada vez mais em desuso, ele é incorreto, uma vez que o sufixo “ismo” sugere que essa orientação sexual é uma doença.

LEGISLAÇÃO - Em 05/05/2011, o Supremo Tribunal Federal (STF) reconheceu a união estável entre casais do mesmo sexo como entidade familiar, permitindo com que tenham os mesmos direitos que envolvem uma união estável entre indivíduos do sexo oposto.

PAPEL DO EDUCADOR

O bem-estar sexual passa pelo esclarecimento das questões que estão sendo vivenciadas pelas crianças e pelos jovens e é favorecido pelo seu debate aberto, nas diversas etapas do crescimento.

Para um consistente trabalho de Educação Sexual, é necessário que se estabeleça uma relação de confiança entre os jovens e os escotistas, que precisam se mostrar disponíveis para conversar a respeito do assunto e abordar as questões de forma direta e esclarecedora.

É importante o levantamento do conhecimento prévio dos jovens para discutir os diferentes assuntos.

No trabalho com crianças, os conteúdos devem favorecer a compreensão de que o ato sexual é manifestação pertinente à sexualidade de jovens e de adultos, não de crianças.

A postura dos educadores precisa refletir valores democráticos e pluralistas e sua conduta deve transmitir a valorização da equidade entre os gêneros e a dignidade de cada um individualmente, trabalhando pela não-discriminação das pessoas.

LIDERAR E DELEGAR

Liderança é o processo de conduzir um grupo de pessoas. É o poder de motivar e influenciar os liderados para que contribuam da melhor forma com os objetivos do grupo ou da organização.

Liderar é exercer uma influência que inspire e mova as pessoas à ação, obtendo delas o máximo de cooperação e o mínimo de oposição.

Desta definição, alguns pontos merecem ser destacados:

- a) Liderança é sinônimo de influência;
- b) Essa influência deve inspirar e mover pessoas;
- c) Uma ação desejada é o resultado de uma liderança equilibrada;
- d) Uma boa liderança trabalha com o máximo de cooperação (Totalidade de cooperação é utopia);
- e) Uma boa liderança trabalha com o mínimo de oposição (Mas a oposição sempre existirá, ainda que velada).

A influência é um poder ambíguo, que constrói e destrói com a mesma facilidade. Lembra-se de Mahatma Gandhi e Adolf Hitler? Ambos possuíam um poder de influenciar pessoas. Duas fortes influências mundiais que são referenciais do que é bom e do que é mau.

Que tipo de influência você exerce sobre seus liderados, sobre a sua seção ou grupo escoteiro?

Nicholas Butler, antigo presidente da Universidade de Colúmbia, Estados Unidos, disse que há no mundo três tipos básicos de pessoas:

- a) as que não sabem o que está acontecendo;
- b) as que observam o que está acontecendo;
- c) as que fazem com que as coisas aconteçam.

Liderança é a capacidade de fazer com que as coisas aconteçam.

MÉTODOS DE LIDERANÇA

Existem, basicamente, três métodos de liderança:

a) Método por coação: o líder procura coagir, forçar, obrigar a sua equipe a trabalhar. Ele não motiva, porém ameaça e amedronta. A ação é forçada e os resultados são mesquinhos.

b) Método por persuasão: o líder procura persuadir seu grupo, insistindo, apelando, chantageando. Ele procura vencê-los pelo cansaço. Geralmente, ele se cansa primeiro.

c) Método por indução: o líder, devido a sua personalidade forte, capacidade, talento, entusiasmo e dinamismo, motiva e conduz a sua equipe para o trabalho. Ele os leva a ação.

TIPOS CLÁSSICOS DE LIDERANÇA

Existem vários tipos de liderança. Faça uma autoanálise da sua liderança junto à sua seção, grupo escoteiro, ou até mesmo no seu trabalho, e veja onde você se encontra e onde pretende chegar.

a) Liderança institucional: é aquela liderança exercida pela força da instituição que nomeia o líder. Exemplos: Ministro de Estado, Secretário de Governo, Chefe de Tropa Escoteira, etc.

b) Liderança natural: é aquela exercida pelas qualidades naturais indispensáveis à liderança e presentes na vida do líder.

c) Liderança democrática: é aquela liderança na qual o líder sempre procura ouvir e dar atenção aos seus liderados, envolvendo-os nas tomadas de decisões, fazendo com que todos participem das mesmas. Os resultados deste tipo de liderança são excelentes.

d) Liderança Laissez-Faire: esta expressão é de origem francesa e significa “deixa fazer”. Este tipo de liderança tem como lema a seguinte frase: “Deixa como está para ver como é que fica”. Geralmente fica pior. O Laissez-Faire não orienta seus liderados, não traça planos, não toma decisões e não aponta os caminhos. Enfim, ele não faz nada.

e) Liderança autocrática: neste tipo de liderança, o líder procura fazer tudo sozinho. Ele não abre espaço para ninguém, não confia em ninguém, não deixa ninguém fazer nada. Considera-se o poderoso chefe, ao qual todos devem obediência cega e incontestável. Ele não valoriza o seu grupo. Valoriza apenas a si mesmo. Geralmente este tipo de líder acaba sozinho no seu sistema ditatorial.

f) Liderança paternalista: é aquele tipo de liderança na qual se trabalha motivado por simpatias e antipatias. Geralmente, este tipo de líder obtém o apoio apenas dos seus “preferidos”, e, por vezes, nem destes.

FUNÇÕES DO LÍDER

1. Planejar

O planejamento é essencial para uma liderança de sucesso. O planejamento é o preparo para o sucesso, e quem fracassa no preparo, prepara-se para o fracasso.

O planejamento é um mapa que orienta, uma reta que encurta distâncias e uma alavanca que duplica forças.

Diz um provérbio chinês: “A mais longa viagem começa com um único passo.”

A improvisação pode ser o cotidiano nos grupos escoteiros. A melhor forma de acabar com o improvisado é o “planejamento”.

No planejamento estão envolvidos três aspectos:

- a) Conhecer a realidade presente;
- b) Estabelecer metas futuras;
- c) Promover os meios para se atingir estas metas.

Ainda dentro da função do planejamento, dois aspectos são de fundamental importância:

- O programa: é a sequência das prioridades a serem seguidas para se atingir os objetivos (alvos) propostos;
- O cronograma: é o período de tempo ou as datas necessárias para se realizar o programa. Desta maneira você tem condições de saber onde está, para onde está indo e quando chegará lá.

2. Delegar

É a arte de distribuir responsabilidades com todos os membros do seu grupo. Ninguém pode fazer tudo sozinho. O melhor líder é aquele que sabe ter como seus auxiliares pessoas tão ou mais capazes do que ele.

3. Oferecer condições

O bom líder é aquele que oferece condições aos seus liderados para que a tarefa seja executada satisfatoriamente. Exemplo: você pede a um chefe da seção que prepare e aplique um jogo na tropa escoteira. Então, se necessário, o líder deve fornecer-lhe literatura, materiais, e outras coisas que possam facilitar esta tarefa.

Uma boa coisa que todo líder deve fazer para oferecer condições à sua equipe de realizar o trabalho de maneira sempre satisfatória é manter no grupo um clima de treinamento e crescimento contínuo.

4. Cobrar resultados

De maneira suave e branda, porém constante, o líder deve cobrar resultados de seus liderados. As atividades que foram designadas para cada pessoa devem receber um “acompanhamento” permanente do líder. Mas cuidado para não parecer policial ou fiscal do grupo.

5. Avaliar

Após cada atividade realizada, é importante que o líder, juntamente com a sua equipe, faça uma avaliação do programa ou atividades realizadas. Nesta avaliação deve-se verificar os pontos fortes e fracos no desenvolvimento do programa, estabelecer com clareza a verdadeira fonte dos problemas e tomar providências para que não se repitam.

CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS DO LÍDER

O maior perigo para um líder é querer racionalizar os seus próprios erros, buscar desculpa-los ou justifica-los, convencendo a si mesmo de que seus erros na realidade são acertos. As atitudes negativas são as maiores causas de fracasso do líder junto ao seu grupo ou equipe. Conhecer essas atitudes negativas e superá-las é de fundamental importância para o sucesso da sua liderança. Vencer esses obstáculos revela maturidade emocional, funcional e espiritual na vida do chefe escoteiro.

- a) Teimosia: alguns líderes raciocinam desta maneira:

“Nos outros existe teimosia, mas em mim existe firme convicção”. Teimosia é tentar manter uma posição mesmo quando ela já se evidenciou equivocada. É não querer “dar o braço a torcer”

Algumas vezes o líder tenta pela argumentação, pela imposição ou pelo cansaço, levar o grupo a aceitar suas ideias. Isto se dá com os líderes autocráticos, ou mesmo os paternalistas quando na tentativa de proteger seus “afilhados”.

b) Dificuldade em delegar atribuições: esta é uma falha mortal na liderança, pois entra em choque com uma das funções do líder que é delegar responsabilidades.

Eis algumas razões que costumam impedir o líder de distribuir responsabilidades com seus liderados:

- Receio de ser ofuscado por um de seus liderados;
- Inveja de seus liderados (atestado de incompetência);
- Medo de perder o controle sobre o grupo.

Estes três fatores podem ser resumidos em uma única palavra: insegurança.

c) Atitude da super competência: o líder acha que somente ele pode realizar com perfeição determinadas tarefas.

d) Falta de visão quando é a hora de “passar o bastão”: alguns líderes recusam-se terminantemente a aceitarem a ideia de que outra pessoa poderá, um dia, ocupar o lugar que hoje lhe pertence. Pelé soube a hora de “pendurar as chuteiras”, e ainda hoje é tido em todo o mundo como o rei do futebol.

e) Falta de estímulo para a equipe: alguns líderes agem como se seus liderados fossem na realidade seus empregados. Tudo o que fazem não passa na opinião dele, de mera obrigação. Todo liderado precisa de reconhecimento por seus esforços e dedicação. Isto é valorização da pessoa humana.

f) Julgamento apressado ou parcial: lembre-se: toda moeda tem dois lados. Nunca julgue uma questão sem estar plenamente consciente de conhecer com profundidade todos os detalhes envolvidos na mesma.

g) Nutrição de sentimentos negativos: lembre-se de um ditado bastante comum, porém cheio de sabedoria: “Não é por um coice dado que se corta a pata do burro”. Não é porque alguém falhou uma vez que irá falhar sempre. Confie nas pessoas, dê novas oportunidades. Limpe seu coração de sentimentos negativos e daninhos que só fazem mal a você mesmo.

CARACTERÍSTICAS POSITIVAS DO LÍDER

a) **Competência:** para Napoleão, a maior imoralidade consistia em alguém ocupar uma função para a qual não estava devidamente preparado. Competência e capacidade devem andar de mãos dadas. O conhecimento suficiente dos vários aspectos da sua esfera de ação o colocará a altura de realizar com competência o seu trabalho.

b) **Domínio próprio:** perder o controle ou o domínio de si mesmo é sempre a maneira mais rápida de se perder o controle e a autoridade sobre o grupo. Um líder agressivo é um fracasso como líder.

c) **Conhecimento das pessoas:** conhecer bem a personalidade das pessoas com as quais nós vamos trabalhar é tão importante quanto conhecer o próprio trabalho a ser realizado.

d) **Respeito humano:** na presença de um superior, a falta de respeito é um ato de indisciplina. Na presença de um “subordinado” a falta de respeito é um ato de covardia.

e) **Espírito de justiça:** é, entre outras coisas, reconhecer lealmente seus erros e suas faltas, não procurando lançá-las sobre outras pessoas. É também saber reconhecer as realizações de seus liderados, dando a eles o crédito devido e a oportunidade de desenvolverem seus potenciais.

f) **Humildade:** o bom líder precisa cultivar a humildade, reconhecendo suas falhas e otimizando-as. É preciso também saber reconhecer o valor individual de cada membro da sua equipe. Humildade não é contentar-se com pouco, e sim buscar o muito com o objetivo de melhor servir.

g) **Exemplo:** queira você ou não, os olhos de todos estarão sempre voltados para você, que é o líder do grupo. Você não pode separar a sua função como líder escoteiro da sua vida pessoal.

h) **Resistência:** o líder precisa saber suportar as críticas, oposições e dificuldades. Sua equipe espera isto de você. Transforme as críticas em um fator de crescimento na sua liderança. Nunca as rejeite de imediato. Faça sempre uma análise imparcial das mesmas. Busque o conselho e a orientação de amigos sinceros.

CAPTAÇÃO, SELEÇÃO E ACOMPANHAMENTO

CAPTAÇÃO

A preparação para se receber um voluntário é fundamental, pois é a partir dela, já com as informações coletadas na descrição das tarefas a serem realizadas por voluntários, que o grupo escoteiro poderá correlacionar o perfil do candidato às competências exigidas pela vaga e verificar a possibilidade de sua adequação, bem como propiciará subsídios suficientes para a integração do voluntário, passando-lhe detalhes sobre onde ele estará efetivamente fazendo diferença, o que é muito importante para a motivação e a permanência do voluntário.

Onde e como encontrar pessoas que queiram ser voluntárias? Como convidá-las a participar? Não são poucos os indivíduos que gostariam de dedicar parte de seu tempo livre para realização de algum tipo de serviço voluntário, mas não sabem como nem onde fazê-lo. Por outro lado, os voluntários desejam encontrar serviços através dos quais possam ter a oportunidade de dar parte de seu tempo livre e conseguir uma autêntica satisfação. Além das donas de casa, fonte tradicional do voluntariado, existem outros que querem ser úteis:

- Pais que desejam participar das atividades de seus filhos;
- Pessoas que desejam praticar um hobby ou interesse particular;
- Aposentados;
- Membros de diversas igrejas, grupos de auto-ajuda, das associações de bairro;
- Adultos que desejam estar em contato com crianças;
- Outros.

Os métodos de captação de voluntários podem ser diversos, entretanto, são sempre determinados em função dos objetivos e expectativas das pessoas a quem se quer atingir. A instituição precisa ter claro, antes de qualquer coisa, saber que público quer captar, que tipo de voluntários irá satisfazer as suas necessidades. Só assim pode-se determinar onde e que tipo de estratégias utilizar. É aconselhável que a entidade esteja sempre divulgando o seu trabalho, com vistas à captação de novos voluntários. Além disso, é preciso garantir o número de voluntários atuantes para a manutenção das atividades no grupo escoteiro, pois há um ciclo de mudanças entre as pessoas do grupo, pois as pessoas desgastam-se, têm novas

preocupações ou oportunidades e, muitas vezes, surgem mudanças que impedem a continuidade de dedicação ao escotismo.

Um dos modos de captar voluntários é, sempre que possível, divulgar para a comunidade sobre o trabalho desenvolvido pelo grupo escoteiro. Além de apresentar resultados concretos em benefício à comunidade, apresenta a transparência e organização, fortalecendo a imagem de instituição séria de trabalho voluntário. O recrutamento de voluntários através dos próprios voluntários é um dos melhores métodos. É o chamado boca-a-boca. Se os voluntários estão realmente comprometidos e motivados falarão com seus amigos de um modo persuasivo, sincero e positivo. Não basta apenas acolher as pessoas que se oferecem como voluntárias na organização.

SELEÇÃO

É fundamental que ao ser acolhida essa pessoa tanto atenda às necessidades de um determinado serviço do grupo escoteiro, como também tenha as suas aspirações e motivações como voluntária atendidas. Para isso o processo de seleção é uma importante etapa a ser cumprida.

Em nosso universo organizacional, o processo seletivo serve como um modo de direcionar a pessoa adequada para a execução de atividades específicas. Da mesma forma que a escolha por determinado profissional para desempenhar alguma atividade em uma empresa se dará pelo preenchimento dos requisitos predefinidos para os diferentes cargos, considerando características subjetivas, conhecimentos e aptidões, também o processo seletivo de voluntários serve como um modo de direcionar a pessoa adequada para a execução de atividades específicas. A melhor regra ainda é a sensibilidade e o bom senso. A seleção criteriosa do voluntário e sua adequada colocação em atividades para as quais está capacitado é o que garante seu bom desempenho. Portanto, é importante ter claro que o serviço voluntário deve proporcionar prazer para quem o realiza. Se o voluntário não se sentir adaptado na função para o qual foi designado, certamente este representará um fardo e ele desenvolverá uma noção negativa do trabalho voluntário, afastando-se inevitavelmente do movimento escoteiro. É importante lembrar que um

processo de seleção deficiente pode vir a prejudicar o trabalho de outros voluntários, causar dano ao grupo escoteiro e aos membros juvenis.

Muitas vezes ao apresentar com clareza as tarefas que os voluntários irão realizar é possível que eles mesmos desistam no momento da seleção, o que resultará em ganho de tempo e energia para todos.

Todos os candidatos que entraram em contato com o grupo escoteiro demonstrando interesse em atuar como voluntário, deverão ser contatados sobre o parecer do seu processo, seja ele favorável ou não. O grupo escoteiro deverá sentir-se tranquilo para contraindicar candidatos que não preencham os requisitos preestabelecidos. Nesses casos, é importante fazer a ressalva de que poderão se adaptar melhor a outras instituições onde potencialidades serão mais bem aproveitadas, minimizando, assim, qualquer possível sensação de menos-valia ou baixa estima pela sua recusa como voluntário no grupo escoteiro. É importante que se demonstre agradecimento ao interesse de atuar como voluntário no Movimento Escoteiro e motive-o a buscar uma oportunidade de serviço mais adequada a suas habilidades e anseios.

Os candidatos aptos que ingressarem como voluntários no escotismo, deve ser apresentada a Lei do Serviço Voluntário para que tome conhecimento de seus direitos e deveres, além do Termo de Acordo de Trabalho Voluntário, que equivale ao contrato de trabalho de uma empresa. Este documento deve ser assinado por ele antes do início do trabalho voluntário no grupo. Também deve ser apresentado ao voluntário o processo de formação existente na instituição para o aprimoramento da sua atuação junto ao grupo escoteiro.

ACOMPANHAMENTO

A UEB oferece aos seus voluntários uma formação específica para subsidiá-lo no desenvolvimento das suas

tarefas. A formação compreende todo o ciclo de vida do adulto na instituição acompanhado pelo apoio de assessor pessoal de formação. O sistema de cursos sequenciais de formação busca desenvolver as competências que cada adulto necessita, de acordo com o seu perfil pessoal, para desempenhar o cargo ou função com o qual se comprometeu, oferecendo-lhe uma série de atividades de capacitação dirigidas à transmissão de conhecimentos, proposição de condutas e prática de habilidades, que são logo reforçadas e supervisionadas durante o seu desempenho, mediante o processo de acompanhamento.

É fundamental no processo de acompanhamento, quando envolve voluntariado, é o reforço à Motivação dos Voluntários. As satisfações pessoais de um voluntário são sempre abstratas como por exemplo: a satisfação de contribuir com a diminuição do sofrimento ou das injustiças, a realização em trazer alegria ou contribuir com a auto-suficiência de outras pessoas, sentir-se um agente construtor de sua comunidade, etc. Assim como ele não recebe nada material em troca, o que o irá motivar são também coisas de ordem subjetiva como: sentir-se aceito, aprovado, valorizado. Para que isto ocorra é preciso manter o entusiasmo “em alta”. De forma prática isso significa que é importante saber a hora de elogiar, bem como ajustar possíveis desvios de qualidade nos serviços prestados, tomando cuidado para que as críticas sejam sempre construtivas e sejam feitas em particular com cada voluntário e membro da equipe. Apresentar os resultados do grupo escoteiro, apontando o sucesso para o empenho do trabalho voluntário.

Outro fator que é absolutamente importante para a manutenção da motivação é o sistema de reconhecimento. As necessidades por recompensas variam de pessoas para pessoas. Alguns necessitam mais do que outros da aprovação do seu serviço, porém, todas se sentem lisonjeadas quando de alguma forma o seu esforço é reconhecido.



ANOTAÇÕES

ADMINISTRAÇÃO DE TEMPO

Uma das angústias dos dias que vivemos é, sem dúvida, a falta de tempo para fazer tudo que gostaríamos. Muitas pessoas tem a constante sensação de que o tempo está passando rápido demais para dar conta de tudo o que há para fazer.

Administrar o tempo se tornou totalmente indispensável e necessário, mas não existem técnicas milagrosas que resolverão o problema do dia para a noite. É preciso repensar seu estilo de vida para ter mais tempo, pois cada um é responsável pela importância que dá a cada atividade ou tarefa.

Para começar este trabalho de organizar seu tempo, seguem algumas dicas:

1. Escolha e use uma ferramenta para gerenciar seu tempo.

Um dos problemas com as pessoas é a mania de guardar o que temos para fazer na cabeça. Isso gera esquecimentos e urgências. É extremamente necessário que você escolha uma ferramenta para anotar suas prioridades e liberar sua mente para não pensar, não para ficar preocupada com o que deve ser feito. Você precisa de uma agenda, que pode ser a tradicional em papel, ou algum software em seu computador que lhe ajude a organizar seus dias, planejar suas metas, agendar suas reuniões, etc. crie uma rotina de anotar tudo o que você tem para fazer, nas diferentes atividades da sua vida.

Não tente fazer tudo.

Você tem limites, e não é correto pensar que pode fazer tudo. Não assuma compromisso só porque não quer decepcionar os outros. Quando alguém lhe pedir algo ou for convidado para algum evento, avalie antes na sua agenda se você tem disponibilidade em aceitar.

2. Reserve tempo para seus compromissos da semana.

Não viva correndo atrás de seus compromissos. Reserve na agenda também os pequenos momentos importantes em seus dias como, por exemplo, um almoço em família, ir ao cinema, passear com seus filhos, praticar um esporte ou hobby. Você deve planejar a sua semana e não deixar os compromissos surjam desorganizado.

3. Aprenda com as lições da vida.

Quando não aprendemos com nossos erros, acabamos por repeti-los! Quando acontecer algo urgente e fora da sua agenda, pare e pense como isso poderia ter sido evitado. Em geral, com antecipação e planejamento, você conseguirá reduzir este tipo de situação.

4. Reserve seu tempo de descanso.

Evite ao máximo utilizar o seu domingo para realizar tarefas. Domingo deve ser reservado para a convivência com a família, descanso em casa e lazer.

5. Cuidado com seus e-mails, redes sociais, programas de mensagens instantâneas.

Reserve um horário para responder mensagens, todos os dias, e acessar redes sociais e sites de relacionamentos. Avise seus amigos disso.

6. Administre seu tempo.

É necessária uma metodologia que lhe ajude a usar de forma adequada seu tempo. Estabeleça prioridades para o que tem que ser feito. Negocie os compromissos para horários possíveis. E, mais importante, não deixe de fazer o que tiver que ser feito, no horário e tempo previsto.

Fonte: texto adaptado do Guia da Aventura Escoteira – Pistas e Trilhas.

NEGOCIAÇÃO

APRESENTAÇÃO

O caráter associativo das organizações escoteiras se baseia no espírito de desenvolvimento que caracteriza os voluntários, principal potencial de adesão dos adultos ao Movimento Escoteiro. Esta condição, particular em quase toda a totalidade dos envolvidos nas estruturas, faz com que as relações inter-pessoais e entre grupos seja constantemente marcada por processos de conflito e negociação.

Os impulsos naturais levam algumas pessoas a querer impor seu ponto de vista, sem buscar argumentos que sustentem suas idéias e que reflitam com maior objetividade uma condição de solução para todas as partes. Em algumas ocasiões isto pode gerar a origem de rodas de discussão que não chegam a decisões ou ações que levem ao benefício coletivo. Impõe-se então a necessidade de desenvolver formas de negociar, com o objetivo de buscar em conjunto as opções possíveis e decidir qual é a que melhor atende as necessidades de cada um.

A NEGOCIAÇÃO, UMA AÇÃO PERMANENTE.

Entre as tarefas mais freqüentes colocadas em prática nas organizações está a busca do consenso, levando em conta o caráter associativo que possuem. Sem dúvida, são muitos os obstáculos que se originam a partir do comportamento dos membros da instituição, com lógicas que se desenvolvem desde suas perspectivas mais cotidianas e com visões que às vezes se contrapõe.

Como parâmetro que define o estilo com que se tomam decisões dentro da organização, o consenso passa necessariamente pela contraposição de idéias que nascem dentro dos distintos modelos mentais ou paradigmas, com os quais cada integrante da associação vê o mundo. Um processo equilibrado e adequado de persuasão e indagação permite encontrar caminhos de racionalidade, com os quais os atores institucionais podem determinar novos enfoques, conceitos, práticas ou processos que resultem no melhor benefício para todas as partes envolvidas. Na confrontação inicial das idéias surgem os conflitos na busca do poder influir. Em todo caso, propor uma mudança na cultura, ou até uma cultura de mudança, encerra um grau importante de dificuldade e conflito, pelo qual se faz imprescindível uma metodologia de negociação clara e assertiva entre os atores institucionais.

ENFOQUE ESTRATÉGICO

Em uma organização internacional como o Movimento Escoteiro existe uma missão que dará sentido global aos distintos componentes de sua estrutura, com uma particular circunstância: será a base da organização que se apresenta como protagonista da “razão de ser” expressada na Missão, ou seja, são os Grupos Escoteiros os que aplicam as metodologias e ferramentas relacionadas com a Missão, tendo o resto da estrutura um caráter institucional de apoio. Estas condições da organização geram uma gama de visões muito diferentes, mesmo que todas existam em função da Missão.

Surge, então, uma postura estratégica onde os comportamentos buscam alcançar o maior grau de benefícios coletivos com o mínimo de risco, considerando somente a capacidade interna de cada equipe ou grupo dentro da associação, e principalmente nas características do que está no entorno, que condiciona ou gera as mudanças dentro da organização.

Estes comportamentos estratégicos se traduzem em um conjunto de relações entre os indivíduos e entre as equipes de trabalho, que podem ser consideradas como relações de poder, já que se trata para certos indivíduos ou grupos em intervir em outros indivíduos ou outros grupos. Deve ficar bem claro que o poder não é um atributo das pessoas que atuam na organização, mas uma relação de intercâmbio e negociação.

Podemos definir o poder em termos de influência potencial máxima que um agente X – indivíduo, grupo, norma... – é capaz de exercer sobre o agente Y – indivíduo, grupo, norma, etc... A palavra e o conceito “poder” gera rejeição, mas temos que lembrar que o poder não é em si mesmo algo bom ou ruim – depende para o que será usado e dos valores que sustentam seus limites.

Considerando a questão anterior, podemos afirmar que a negociação, entendida como um espaço para o exercício do poder, está ligada também à noção de conflito. Este se encontra no campo das relações da organização e se origina da confrontação de racionalidades provenientes dos projetos. Todo conflito então tem uma razão de ser, e é aí que precisa da intervenção de um processo de negociação efetivo.

Os modelos mentais que orientam as organizações escoteiras não são tão fáceis de determinar. Um dos caminhos possíveis para fazer isto é a observação das condutas.

Vamos considerar os comportamentos imprevistos uma vez que o conceito de modelo mental não significa, necessariamente, um cálculo racional e consciente. Por isso se pode afirmar que não existe comportamento irracional ou não motivado totalmente. Assim se produzem os conflitos mencionados: são geradas confrontações para controlar porções de determinadas áreas de incertezas, e é aqui que os responsáveis pela gestão institucional devem dar seu apoio técnico, através do conceito e da metodologia da negociação.

LIDERANÇA E NEGOCIAÇÃO

A negociação é uma realidade da vida, desde o momento em que o ser humano nasce e reclama pelo seio da mãe, aí ocorre a primeira “negociação” de nossas vidas. No mundo se negocia todos os dias, em nosso trabalho, em nossas organizações, até consigo mesmo se negocia constantemente, basta tomar como exemplo quando toca o despertador a cada manhã e surge dentro de nós a negociação “me levanto ou fico um pouco mais na cama?”.

No entanto temos que considerar que nem todos os conflitos podem ser negociados, e em alguns casos não podem nem ser mediados. O contexto dos conflitos varia muito, principalmente com relação às partes em disputa, seus interesses e valores, aspirações e expectativas, conseqüências imediatas ou vindouras, fatores temporais, influências e pressão de terceiros, variáveis imprevistas.

A complexidade contemporânea dos conflitos, tanto individuais como organizacionais, nas associações escoteiras, demanda o aperfeiçoamento da compreensão, experimentação, análise e avaliação dos conflitos. Estes não podem ser simplificados, com a tentativa de soluções com teorias e habilidades superficiais ou superadas.

Deste ponto de vista, negociação é um processo interdependente para o desenvolvimento, intercâmbio e manutenção dos acordos eqüitativos e práticas que satisfaçam os interesses essenciais das partes envolvidas (a conhecida teoria do “ganhar/ganhar”). Este tipo de negociação tem como objetivo a busca de resultados justos, benéficos e práticos. Para alcançar esta meta é imprescindível melhorar as bases teóricas, técnicas e as habilidades dos dirigentes que ocupam funções “chave” na direção das organizações.

Não são poucos os dirigentes escoteiros que pensam que o conhecimento e a formação sobre negociação seja algo que só corresponda aos profissionais, o que está parcialmente correto no caso de esferas muito especializadas, como negociações comerciais e internacionais, entre outras. Porém devemos

compreender que na realidade da vida cotidiana, de cada uma das associações e suas estruturas internas – patrulhas, equipes, conselhos, comissões de trabalho, etc. – somos todos negociadores, mesmo que não se tenha consciência disso. Muitos fracassos pessoais ou associativos se dão em grande medida ao desconhecimento de “como negociar”.

Considerando que a maior parte das atividades se desenvolve através da relação com outras pessoas, se entende que os problemas de comunicação humana sejam tão complexos. Frequentemente pequenos desacordos chegam a se converter em verdadeiros conflitos, não devido ao propósito explícito das partes interessadas, se não pela falta de habilidade para conseguir um entendimento, uma comunicação simpática para ambos.

Na medida em que a atividade específica que se desenvolve exige uma maior interação com outras pessoas, no exemplo particular do processo de direção de recursos humanos, seja uma empresa, uma universidade ou o próprio Movimento Escoteiro, se faz necessário o conhecimento de uma metodologia geral de negociação que permita solucionar com êxito os conflitos que objetivamente surgem no transcurso da interação.

Até a pouco tempo atrás os cursos sobre negociação tinham um caráter muito especializado e estavam direcionados a setores muito específicos, para profissionais com objetivos bem claros. Rompendo com este paradigma surge a necessidade de dar aos dirigentes institucionais, das associações escoteiras, uma metodologia geral de negociação, desenhada para obter acordos duradouros e mutuamente satisfatórios para as partes envolvidas, sobre o espírito de colaboração, que possa ser aplicada para enfrentar e resolver dos conflitos mais simples aos mais complexos.

A NEGOCIAÇÃO SEGUNDO O PROJETO DE HARVARD.

Duas irmãs e uma laranja

“Duas irmãs discutiam sobre quem ficaria com uma laranja que estava em cima da mesa, ambas queriam a laranja e brigavam por ela. A mãe estava cansada de tanta discussão, decidiu intervir e dar uma solução definitiva ao conflito: pegou a laranja, e a partiu ao meio, dando uma metade para cada uma. Uma das irmãs pegou a sua metade, descascou, pegou a casca para assar um bolo, e jogou a fruta fora. A outra irmã também pegou sua metade, descascou, comeu toda a polpa e jogou a casca no lixo”.

Na realidade nenhuma das duas precisava da laranja, apenas queriam uma parte desta e a mãe tomou uma decisão que sem dúvidas não foi a que melhor poderia satisfazer ambas ao máximo.

Quantas vezes os conflitos na associação são resolvidos com a mesma atitude da mãe na história? Não será o caso de que muitas vezes o que se quer não é “a laranja” e aí fica escondido o verdadeiro **interesse**, em detrimento das **posições**? Começemos a esclarecer alguns conceitos básicos, que a metodologia do Projeto Harvard de Negociação propõe.

OS SETE ELEMENTOS

Alternativas

São as possibilidades de se retirar que cada parte dispõe se não há um acordo.

Também é o que uma parte ou outra do conflito podem fazer por conta própria sem a necessidade de que a outra parte esteja de acordo. Como regra geral se define que nenhuma das partes deverá aceitar algo que seja pior para ela que seu “MAAN” (Melhor Alternativa em um Acordo Negociado). Se por fora do acordo existe uma solução do conflito que no final seja mais benéfica do que o próprio acordo pode oferecer, então a negociação perde o sentido.

Interesses

Este é o termo utilizado para descrever o que realmente buscam as partes (“a casca e a polpa”); aqui se encontram as necessidades, inquietações, desejos, esperanças e temores. O acordo sempre será melhor na medida em que satisfaça os interesses das duas partes, pelo menos em níveis que possam ser escritos assim: “o nosso”, bem; “o deles”, de maneira aceitável; e o “dos outros”, de maneira tolerável.

Opções

Este termo identifica toda a gama de possibilidades que as partes têm para chegar a um acordo. Refere-se às opções que estão sobre a mesa de negociação, ou as que poderiam ser apresentadas. No caso das duas irmãs que brigavam pela laranja, as opções poderiam ser: que uma ficasse com a laranja inteira, que cortem a laranja pela metade, que uma fique com a casca para usar no forno e que a outra fique com a polpa, etc.. No geral um acordo será mais benéfico se incorpora a melhor das opções. Temos o melhor acordo quando não é possível melhorar sem prejudicar uma das partes.

Legitimidade

Um acordo será sempre melhor e duradouro na medida em que cada parte o considere justo. Uma referência externa, um critério ou princípio que vá além

da simples vontade de qualquer das partes, determinará em grande medida o grau de justiça do acordo. Entre as normas externas de legitimidade estão as leis e os regulamentos, os padrões, a prática habitual, o algum outro princípio de aceitação geral tal como a reciprocidade ou os precedentes.

Compromissos

Os compromissos são as definições verbais ou escritas que especificam o que cada uma das partes fará ou deixará de fazer. Os compromissos podem ser definidos durante o curso de uma negociação ou podem ser incorporados ao acordo que se chegou ao fim da negociação.

Em geral, um acordo será melhor na medida em que as promessas que tenham sido feitas sejam planejadas e descritas adequadamente, de maneira que resultem práticas, duráveis, facilmente compreensíveis por quem deve cumpri-las e, se necessário, suscetíveis de verificação. Trata-se de manter o caráter realista e funcional dos compromissos assumidos.

Comunicação

A negociação eficaz requer uma efetiva comunicação bilateral, somente desta forma estaremos em condições de obter um resultado melhor, sem perda de tempo ou esforço. A comunicação é a arte e a ciência de escutar e falar efetivamente. Se isto é alcançado, os mal entendidos são evitados e as negociações se tornam mais fáceis, rápidas e simples.

Relacionamento

Uma negociação terá produzido um melhor resultado sempre que as partes melhorarem sua capacidade para trabalhar em conjunto. As negociações mais importantes são feitas com as pessoas ou as instituições com as quais já se tenha negociado antes ou que se negociará no futuro. Entre os elementos de uma relação, a capacidade de resolver bem as diferenças é crucial. Em geral podemos afirmar que uma boa relação de trabalho permite as partes gerenciar adequadamente suas diferenças.

Premissas da negociação

O início de um processo de negociação resultará em melhores ganhos para as partes envolvidas na medida em que, de forma racional, exista a consciência prévia de que negociar implica desenvolver atitudes pessoais e coletivas que facilitem a busca de acordos. É importante destacar que não se pode esperar que a negociação resulte da aplicação esquemática de passos, que podem

ser numerados com uma intenção didática, mas que na prática requerem uma fluidez que só é alcançada com o desenvolvimento das condutas que deixam natural o processo de negociação.

As condutas que facilitam chegar a um acordo negociado incluem:

- Ser construtivo com o **relacionamento**;
- Promover uma **comunicação** eficiente e clara;
- Estar sempre atendo a buscar os **interesses** sob as posições;
- Criar a maior quantidade de **opções**, para maximizar as possibilidades de acordo;
- Utilizar sempre critérios de **legitimidade**;
- Visualizar a melhor **alternativa de acordo** negociado da parte oposta, e/ou considerar a sua própria;
- **Comprometer-se** somente depois de propor múltiplas opções.

De forma similar podem ser listados os erros e problemas que habitualmente se produzem e observam nas organizações, que concretamente algumas associações escoteiras vivenciam e que dificultam o trabalho de negociação e busca de solução para os diferentes conflitos. A tabela a seguir ilustra alguns destes erros e seus efeitos:

Por querer chegar rápido a uma solução...

Passamos por fora das alternativas.

Por supor que temos que escolher entre a relação ou conteúdo...

Dificultamos o diálogo.

Por centrar somente em posições...

Passamos por fora dos interesses.

Por misturar o processo de gerar idéias com o processo de decidir...

Limitamos as opções.

Por não dar importância a legitimidade...

Avançamos em soluções inconsistentes.

Por comunicar em um único sentido...

Não escutamos as demandas das outra parte.

Por nos comprometer sem escutar...

A negociação fracassa e o conflito perdura.

A POSTURA DIFÍCIL

Nem sempre o processo de negociação se desenvolve entre pessoas ou grupos que tenham consciência de como levar este processo de maneira produtiva, pelo que em algumas ocasiões surge a chamada “postura difícil”, onde a aplicação normal dos elementos de um processo negociador pode exigir uma maior astúcia e muita paciência, para saber desviar dos obstáculos que a outra parte colocou.

Um dos aspectos importantes a considerar nesta situação é não perder a calma e a consciência do processo negociador, pois a postura difícil surge na maioria das vezes em casos de insegurança oculta ou falta de visão estratégica.

Portanto, podemos dizer que o clássico “negociador difícil” é a pessoa que vem com a clara posição de passar com a “planadora” sem conceder um mínimo. Algumas das características que permitem reconhecê-lo:

- Utiliza expressões como “*Não temos mais o que conversar*”;
- Acredita que os participantes da negociação são adversários e seu objetivo é ganhar;
- Insiste permanentemente em sua postura;
- É obstinado e não realiza concessões, acredita intimamente que haja poder em “*marcar posição*”; e
- Utiliza a ameaça como poder coercitivo, “*Não farei isso*”.

O PROCESSO NEGOCIADOR

Com base nos sete elementos que foram descritos anteriormente – e lembrando que não se trata de dar receitas nem soluções mágicas, somente indicadores que auxiliem a compreender e aplicar a proposta metodológica – esta pode ser descrita da seguinte forma:

Alternativas

- Introduzir os outros seis elementos que outra parte está ignorando;
- De ser ameaçado com a melhor alternativa de acordo negociado (MAAN), considerar um exame de realidade com as próprias alternativas. Perguntar por que os objetivos da outra parte são legítimos;
- Avaliar os próprios interesses, considerando se retirar da mesa de negociação se a alternativa própria satisfaz melhor os interesses que o acordo proposto à mesa;

- Se a melhor alternativa de acordo negociado é frágil, negociar com outra parte ou convidar uma terceira pessoa;
- Negociar sobre o processo.

Interesses

- Não atacar as posições da outra parte, buscar quais são seus verdadeiros interesses;
- Se a outra parte recusa discutir sobre seus interesses, explicar as razões da indagação;
- Imaginar por que a outra parte não quer compartilhar seus interesses (medos) e tratar de se dirigir aos mesmos;
- Se antecipar aos interesses alheios, indagando sem usar frases como “Quando tentei me por no seu lugar pensei que seria importante para você, diga por favor o que faltaria considerar”.

Opções

- Registrar em uma lista a própria posição como uma das muitas opções a ser consideradas;
- Não adotar uma atitude de defesa das idéias pessoais, perguntar pelas alheias;
- Utilizar a técnica do brainstorm (“chuva de idéias”);
- Apresentar propostas que convidem ao “Sim”, opções que satisfaçam as preocupações ou problemas da outra parte, enquanto satisfazem os próprios interesses.

Legitimidade

- Estabelecer o foco de discussão sobre normas externas ou princípios de equidade, ao invés da vontade das partes;
- Não permitir que a discussão chegue a ser uma luta sobre quais critérios são mais justos, considerar muitos, encontrar os critérios que parecem mais aplicáveis na situação em questão;
- Manter abertos os argumentos baseados na razão, mas sem se submeter à coerção;
- Usar a “prova de reciprocidade” (se for pedido a eles que façam o que nos pediram – eles aceitariam como algo justo?);
- Assegurar que os critérios propostos satisfaçam a “prova de reciprocidade”;
- Considerar o uso de uma terceira parte neutra ou de uma organização, cujo prestígio seja reconhecido por ambas as partes para resolver disputas sobre a aplicabilidade de critérios;
- Negociar sobre o processo.

Relacionamentos

- Reformular qualquer “ataque” contra si mesmo como um ataque contra o problema;
- Reformular a discussão como um ataque conjunto contra o problema;
- Se existem antecedentes de desconfiança ou sentimentos ruins, falar abertamente sobre isso, com a intenção de mudar as relações futuras.

Comunicação

- Evitar tomar atribuições, falar por si mesmo, nunca pela outra parte;
- Usar o poder legítimo do silêncio, fazendo perguntas e aguardando, se for necessário, pode-se perguntar de novo.

Compromissos

- Esclarecer com a outra parte porque o compromisso foi prorrogado, usando expressões como “não tenho a informação suficiente”. Mas é importante ser explícito sobre a informação requerida para realizar o compromisso adquirido;
- Separar claramente o processo de pensar em grupo (“chuva de idéias”) para estudar possibilidades, do processo de decidir conjuntamente quais compromissos serão adotados por ambas as partes;
- Quando estiver pronto para assumir compromissos, é necessário ser claro sobre seu conteúdo, a distribuição de responsabilidades, prazos e datas, custos, etc.

Se no processo de negociação a conduta da outra pessoa está interferindo com a habilidade para se centrar no conteúdo da negociação e tratá-la efetivamente, então será preferível deixar de negociar. Será necessário negociar primeiro como serão tratadas as partes (o relacionamento). Abertamente é necessário deixar de lado os temas substanciais para gerenciar os prazos e o processo propriamente dito.

ORDEM E DISCIPLINA DEVEM SER ASSUMIDAS E VIVIDAS LIVREMENTE

No Movimento Escoteiro, ordem e disciplina não se impõem nem se forçam, não se utiliza violência física ou psicológica, assim como a aplicação de qualquer sanção ou repreensão que prejudique ou humilhe o jovem, diante dos demais ou de si mesmo.

No Movimento Escoteiro a ordem e a disciplina são assumidas e praticadas porque isso é uma decorrência natural da vida comum, das próprias atividades e da vivência espontânea da

Lei e da Promessa. A riqueza da vida de grupo proporciona um ambiente favorável às relações próximas, espontâneas e respeitadas.

O programa de atividades decidido pelos próprios jovens é tão atraente e exige tanta atenção para “fazer o que deve ser feito” que não sobra tempo para “fazer o que não deve ser feito”. É por isso que dizemos que a ordem e a disciplina são assumidas e vividas livremente.

Comportamentos inadequados devem ser discutidos na seção para que as crianças e jovens pensem em alternativas que possam promover a solução dos conflitos e o estabelecimento de um clima harmônico e produtivo que os leve ao crescimento pessoal e da Alcateia, Tropa ou Clã.

Se, apesar de tudo isso, o espírito que anima a seção não se manifesta pela disciplina espontânea e livremente aceita, talvez fosse o caso de estabelecer, temporariamente algumas normas. Nesse caso, é preciso considerar o seguinte:

A equipe de escotistas deve fazer com que os próprios jovens proponham as normas. Se os escotistas sugerem algumas, devem se assegurar de que jovens entendam sua razão de ser. De qualquer forma, as normas devem ser estabelecidas de comum acordo entre escotistas e jovens. Uma vez fixadas às regras, os escotistas se asseguram de que todos as entenderam claramente, as recordam de tempos em tempos e, a cada nova admissão, as transmitem em linguagem simples aos que ingressam na Seção

Não é conveniente deixar que o ambiente se torne permissivo, a pretexto de manter boas relações. Acatar a ordem e a disciplina não deve ser uma opção individual. Entretanto, nunca devemos esquecer que crianças são crianças, e que a maioria de suas reações e formas de comportamento é própria da idade, não constituindo violações deliberadas das normas. Por mais grave que nos pareça uma falta, nunca devemos perder a paciência ou agir impulsivamente.

Nos casos em que seja inevitável chamar a atenção de um criança ou jovem para uma conduta pouco apropriada, o melhor caminho é o diálogo, explicando claramente, com bondade e com firmeza, a importância de viver de acordo com as regras, para que todos possam ser felizes e para que se preserve a da seção. Nenhum jovem deve ser repreendido em público pelo descumprimento de uma norma, nem receber o cumprimento de tarefas rotineiras como punição por alguma conduta inadequada. Mesmo quando essas tarefas pareçam desagradáveis a alguns lobinhos, devem ser vistas como uma contribuição voluntária a serviço do bem estar comum, e não como um castigo reservado aos que se comportam mal.

Por trás de uma conduta inadequada que se repete ou persiste, há sempre uma causa que a desencadeia. Por isso, o diálogo com o jovem deve buscar a causa, mais do que corrigir a conduta.

Devemos recordar a todo o momento que somos “irmãos mais velhos” que queremos o melhor para nossos irmãos mais novos e que, por isso, os orientamos, protegemos e corrigimos sem castigar.

Logo que a riqueza da vida de grupo torne desnecessária a existência de normas preestabelecidas, os escotistas deixarão de mencioná-las e retornarão à regulamentação espontânea, como já se descreveu.

CANCIONEIRO

BRILHA A FOGUEIRA

(<https://www.youtube.com/watch?v=jtE3HWGxmhY&list=P L5765FD7FC974AFD6&index=9>)

Brilha a fogueira, ao pé do acampamento
Para alegria não há melhor momento,
Velhos amigos não perdem a ocasião,
De reunidos cantarem esta canção:
Hei, sto-do-la, sto-do-la, sto-do-la pum-pa,
Sto-do-la pum-pa, sto-do-la pum-pa-pum-pa-pum (2x)

No acampamento o que faz um escoteiro?
Muito trabalho durante o dia inteiro,
Mas quando a noite já traz a escuridão,
Acenda o fogo e cante esta canção:
Hei, sto-do-la, sto-do-la, sto-do-la pum-pa,
Sto-do-la pum-pa, sto-do-la pum-pa-pum-pa-pum (2x)

Sugestão: Em "stodola" bater cada vez com as mãos, em "pumpa", no entanto bater nos joelhos.

LA BELA POLENTA

(<https://www.youtube.com/watch?v=vzZTRPKWwce>)

Quando se planta la bela polenta, la bela polenta,
Se planta cosi. Se planta cosi?

(Refrão)

Oh!, oh!, oh!, bela polenta cossi.
Tcha - tcha - bum.
Tcha - tcha - bum.
Tcha - tcha - bum.

Quando se cresce la bela polenta, la bela polenta,
Se cresce cosi, se planta cosi, se cresce cosi?

(Refrão)

Quando se flora la bela polenta, la bela polenta,
Se flora cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi?

(Refrão)

Quando se talha la bela polenta, la bela polenta,
Se talha cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi, se talha cosi?

(Refrão)

Quando se moe la bela polenta, la bela polenta,
Se moe cosi, e planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi, se talha cosi, se moe cosi?

(Refrão)

Quando cose la bela polenta, la bela polenta,
Se cose cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi, se talha cosi, se moe cosi,
se cose cosi?

(Refrão)

Quando se manja la bela polenta, la bela polenta,
Se manja cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi. Se talha cosi, se moe cosi,
se cose cosi, se manja cosi?

(Refrão)

Quando se gusta la bela polenta, la bela polenta,
Se gusta cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi, se talha cosi, se moe cosi, se cose cosi,
se manja cosi, se gusta cosi?

(Refrão)

Quando se enche la bela paciência, la bela paciência,
Se perde cosi, se planta cosi, se cresce cosi,
se flora cosi, se talha cosi, se moe cosi,
se cose cosi, se manja cosi, se gusta cosi.

Oh! Oh! Oh! Haja paciência cossi!

Tcha - tcha - bum.
Tcha - tcha - bum.
Tcha - tcha - bum.

KUMBAYAH

(<https://www.youtube.com/watch?v=rmMd9ESu0qs>)

Kumbayah Senhor, Kumbayah
Kumbayah Senhor, Kumbayah
Kumbayah Senhor, Kumbayah

Senhor, Kumbayah.

Alguém chora aqui, Kumbayah
Alguém chora aqui, Kumbayah
Alguém chora aqui, Kumbayah

Senhor, Kumbayah.

Alguém rí aqui, Kumbayah
Alguém rí aqui, Kumbayah
Alguém rí aqui, Kumbayah

Senhor, Kumbayah.

Alguém reza aqui, Kumbayah
Alguém reza aqui, Kumbayah
Alguém reza aqui, Kumbayah

Senhor, Kumbayah.

Alguém canta aqui, Kumbayah
Alguém canta aqui, Kumbayah
Alguém canta aqui, Kumbayah

Senhor, Kumbayah.

ALABUM, TIKABUM

(<https://www.youtube.com/watch?v=f9HRxTg-mxo>)

Alabum, tikabum
Alabum, tikabum
Alabum, tikauaka,
tikauaca, tikabum

Ahã
Oh yes
Mais uma vez...

(bem alto, bem baixo, bem fino, etc.)

CONTRIBUÍRAM NA ELABORAÇÃO DESTE MATERIAL

Ailton Carlos Santos
Alessandro Garcia Vieira
André Luiz Corrêa Gomes
André Luiz Assi
Ângelo Ernesto
Antônio César Oliveira
Carmen V. C. Barreira
Daniel Hackbart
Fábio Conde
Felipe de Paulo
Fernando Brodeschi
Hugo Sales
Ilka Denise Gallego
Juliana Oliveto
Leonardo Weihrauch
Líria Romero Dutra
Luiz César de Simas Horn
Luíza Flávia Almeida
Marcos Carvalho
Maria Soares
Marjorie Friedrich
Megumi Tokudome
Paulo Cabello
Renato Eugênio
Ricardo Kontz
Rodrigo Valentim
Rogério Assunção
Rubem Suffert
Rubem Tadeu Cordeiro Perlingeiro
Sônia Jorge
Theodomiro Rodrigues
Vitor Augusto Gay
William Bonalume



União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Água Verde

CEP 80250-100 | Curitiba | Paraná

Tel.: 41. 3253 4732 | Fax: 41. 3353-4733

www.escoteiros.org.br